ARCADE
RETRO
NINTENDO
XBOX
PLAYSTATION
www.gamerepublic.it
155
Game Republic
THE MULTIFORMAT games magazine
STAR CITIZEN
Dal creatore di Wing Commander, il primo gioco Tripla A senza un publisher
LUCI E OMBRE
Colpi di genio e passi falsi di un'intera generazione
STEAM MACHINE
I piani di Valve per ribaltare la next gen
E INOLTRE...
Thief
Call of Duty: Ghosts
Super Mario 3D World
South Park: Il Bastone Della Verità
LA TERRA DI MEZZO
L'OMBRA DI MORDOR
Cronache di un mondo maledetto
lifestyle media play
€ 5,00
Dicembre 2013 :: Mensile
Poste Italiane S.p.A. - Spedizione in Abbonamento Postale - D.L. 353/2003 (conv. in L. 27/02/2004 n. 46) Art. 1, Comma 1, LO/MI
30155
9 771129 045005
GR AWARDS 2013
QUALE DI QUESTI TITOLI È IL GIOCO DELL'ANNO?

Game Republic: Game of the Year Edition

Se abitate in una città dove la neve è già arrivata, probabilmente ve ne sarete accorti, ma in caso contrario tranquilli, vi aiuto io. Anche stavolta, l'anno sta volgendo al termine, il che significa che è giunto il momento degli attesi GR Awards, i nostri Oscar del Videogioco destinati a premiare ciò che di buono e giusto è avvenuto nel corso degli ultimi 12 mesi. A questo giro, i GR Awards assumono un significato ancor più importante, perché il 2013 ha segnato il canto del cigno della vecchia generazione di console e l'avvento delle attesissime PlayStation 4 e Xbox One. Proprio per questa ragione, eccezionalmente, abbiamo voluto separare la premiazione in due momenti distinti: su questo numero di Game Republic troverete gli award destinati alla old gen, mentre sul prossimo avrete il piacere di scoprire quali titoli, tra i primi usciti per le nuove macchine di Sony e Microsoft, si sono aggiudicati l'ambito riconoscimento.
Ma torniamo al presente, e quindi ai GR Awards old gen. Questa tornata, come vedrete dallo speciale dedicato, è stata particolarmente difficile. Premiare il miglior titolo del 2013 significa infatti, in qualche modo, imprimere un sigillo a un'intera generazione, una generazione lunga e ricca di grandi emozioni, pietre miliari e capolavori, destinata certamente a lasciare il segno. Una generazione che ci ha riservato clamorosi colpi di scena. La falsa partenza della PS3, un inedito per Sony; la definitiva consacrazione di Xbox, che per la prima volta si è battuta ad armi pari con la PlayStation; il trionfo del Wii, che ha riportato al vertice Nintendo, una riconquista dello scettro anch'essa mai avvenuta nella storia dei videogiochi, anche se seguita poi dalla débâcle del Wii U, attualmente in corsa per tornare in carreggiata.
Vedete bene che il momento è delicato. La game industry è alle soglie di nuove possibili rivoluzioni, complici le nuove console, le Steam machine e l'Oculus Rift. A questo punto ci siamo detti: Game Republic deve dare un senso ulteriore ai GR Awards, deve assumersi il coraggio di scelte forti, simboliche, dal significato profondo, scelte che vadano oltre il tributo all'ovvio. È la Game Republic: Game of the Year Edition, quella che tenete in mano, e dai premi capirete il perché delle mie parole. L'importante è leggere le motivazioni, non solo guardare il vincitore. Perché ricordate: in un mondo popolato da fin troppe marionette, noi rifiutiamo il pensiero unico di metacritic. Noi rivendichiamo il diritto di giudicare con la nostra testa, e oggi ve lo vogliamo dimostrare con forza, quella stessa forza che negli scorsi anni ci ha fatto premiare come titoli dell'anno L.A. Noire (2011) e XCOM: Enemy Unknown (2012). Non vi chiediamo di essere d'accordo con noi, né cerchiamo il vostro consenso con decisioni populiste.
Siamo Game Republic, noi. Non lo dimenticate mai.

GR Game Republic AWARDS Edizione 2013 100% Indipendente

Marco Accordi Rickards

Sommario

Game Republic
155 | DICEMBRE 2013

ANTEPRIME

RECENSIONI

PRIMALINEA

SPECIALI

RUBRICHE

NOTIZIE
APPROFONDIMENTI
OPINIONI

Come ogni anno, Game Republic assegna i suoi Oscar del videogioco. Categoria per categoria, ecco a voi i titoli premiati.

Contenuti

Le storie top di questo mese...

(DOPPIAGGIO ITALIANO)

Assassin's Creed IV: Black Flag

I doppiaggi italiani dei videogame più popolari hanno ormai raggiunto livelli di eccellenza, e proprio per questo sono stati tanti i contendenti presi in considerazione per questa categoria. Alla fine però, a prevalere sono stati i dialoghi pirateschi dell'ultimo Assassin's Creed, anche grazie alla partecipazione d'eccezione di Francesco Pannofino, aka René Ferretti, nei panni del leggendario pirata Barbanera.

RUNNER-UP: THE LAST OF US

(EFFETTI SONORI)

Outlast

L'orrore videoludico è sempre passato, prima ancora che dalla vista, attraverso l'udito: sono rari i capolavori del genere in cui non si possa individuare un sound design eccezionale, che ponga da solo il giocatore in una posizione di tensione continua. Outlast rappresenta indubbiamente uno degli esempi migliori di quest'anno in tal senso. Gli strazianti lamenti dei malati psichiatrici, il trascinarsi dei loro passi... Imparerete a riconoscere questi segnali, e a termeli.

RUNNER-UP: AMNESIA: A MACHINE FOR PIGS

(COLONNA SONORA ORIGINALE)

The Last of Us

Difficile competere con un compositore del calibro di Gustavo Santaolalla, quando si parla di colonne sonore. Autore delle indimenticabili soundtrack di film come Amores Perros e 21 Grammi, Santaolalla ha guadagnato ben due premi Oscar per le colonne sonore di Brokeback Mountain e Babel. Selezionato appositamente da Sony per la nota emotiva dei suoi lavori, ha saputo accompagnare le vicende di Joel e Ellie con musiche sottili e mai invadenti, che suggeriscono più che illustrare.

RUNNER-UP: **FAR CRY 3: BLOOD DRAGON**

(COLONNA SONORA NON ORIGINALE)

Grand Theft Auto V

Diciassette stazioni radio e ben 240 brani su licenza sono numeri da capogiro. Ancora una volta, Rockstar ricrea lo spirito di un'epoca, i nostri scellerati Anni 2010, con una soundtrack graffiante e tutta L.A. Style. Che vogliate battere strade desertiche ascoltando Windowlicker di Aphex Twin o volare a velocità di crociera con Glamorous di Fergie poco importa, perché qualunque sia il vostro gusto, GTA V ha la colonna sonora più adatta per voi.

RUNNER-UP: **SAINTS ROW IV**

(MIGLIOR ESCLUSIVA PC)

StarCraft II: Heart of the Swarm

Heart of the Swarm si è subito segnalato come una espansione praticamente perfetta, capace di inserirsi organicamente all'interno del titolo originale e aggiungere una grande quantità di nuovi contenuti. La produzione Blizzard ha inoltre integrato diverse novità per il multiplayer che sono coincise con un deciso passo avanti nelle meccaniche stesse di gioco. Ma a rubare la scena è l'emozionante (e sottovalutata) campagna in singolo, una sorta di Romeo e Giulietta nello spazio.

RUNNER-UP: **AMNESIA: A MACHINE FOR PIGS**

(MIGLIORE ESCLUSIVA PS3)

The Last of Us

Nonostante l'arrivo di una nuova piattaforma, Sony ha riservato a PS3 un anno costellato di prodotti di rilievo assoluto. Tra tutti, però, The Last of Us è riuscito a prevalere, associando un aspetto audiovisivo di prim'ordine a una trama adulta e intensa. La storia di Joel uomo solo contro il mondo, e del rapporto che crea con la giovane Ellie, ci ha emozionato profondamente. The Last of Us, nel complesso, risulta uno dei titoli più curati mai usciti su PlayStation 3, nonché uno dei picchi narrativi raggiunti in questa generazione.

RUNNER-UP: **PUPPETEER**

(MIGLIORE ESCLUSIVA 360)

Gears of War: Judgment

Sicuramente, l'eredità che si è trovato sulle spalle non era tra le più leggere da sostenere. Judgment si è comunque dimostrato una aggiunta di tutto rispetto, pur aperta a malapena ai pochi cambiamenti che hanno innovato la formula di gioco senza snaturarla. Oltre a una realizzazione tecnica d'altro profilo, il gioco riesce a dare una prospettiva all'ormai complessissima trama di Gears, raccontando il punto di vista di Baird, personaggio profondamente diverso da Fenix e che dimostra alla fine di poter dire anche la sua senza timore.

RUNNER-UP: **BATTLEBLOCK THEATER**

(MIGLIORE ESCLUSIVA WII U)

Pikmin 3

Ripescando un marchio ormai sopito da parecchi anni, Nintendo ha confezionato una delle più deliziose esclusive per la propria console di punta, un titolo longevo, colorato e complesso che fa un buon uso delle peculiarità di Wii U. Unico erede incontrastato di un gameplay originale e 'da dipendenzaĐ, Pikmin 3 regala al giocatore delle ambientazioni davvero affascinanti, oltre che orchestralmente strutturate ai fini delle meccaniche stesse di gioco.

RUNNER-UP: **THE WONDERFUL 101**

(MIGLIORE ESCLUSIVA PS VITA)

Tearaway

Media Molecule ha saputo stupirci ancora una volta con Tearaway, proponendo un'avventura densa di meccaniche innovative che fanno ampio uso delle caratteristiche di PS Vita accompagnandosi ad uno stile visivo colorato ed intrigante. La carta non è mai sembrata così viva e capace di narrare una delle storie più intense e affascinanti mai raccontate su console.

RUNNER-UP: **KILLZONE MERCENARY**

(MIGLIORE ESCLUSIVA 3DS)

The Legend of Zelda: A Link Between Worlds

A Link Between Worlds ci ha convinti per la solita capacità di Nintendo di sfruttare con sempreverde successo una formula già protagonista di molti titoli. Il gioco si presenta come un remix-remake del classico immortale A Link to the Past, proponendo un sistema di progressione attraverso i dungeon del tutto rinnovato. Il nuovo Zelda è un titolo eccezionale, che guarda tanto al passato ma lancia una promettente ancora verso il futuro

RUNNER-UP: **POKÉMON X E Y**

(MIGLIORE ESCLUSIVA IOS/ANDROID)

Plague Inc.

Pensate al film 'ContagionĐ. Ora però passate dall'altra parte della barricata: il vostro compito è quello di curare la diffusione di un virunner-ups affinché riesca nel minor tempo possibile a infettare il mondo intero. Aspetto semplice e funzionale, gameplay 'intossicanteĐ, Plague Inc. non poteva non essere la nostra scelta come miglior titolo iOS/Android.

RUNNER-UP: **PIANTE CONTRO ZOMBI 2**

(TITOLO INDIE)

Gone Home

Kaitlin Greenbriar torna a casa dopo un anno di assenza, e trova l'abitazione vuota. Dove sono finiti i genitori e la sorella Sam? Bisognerà scoprirlo esaminando ogni anfratto e cercando di ricomporre i pezzi degli eventi. Gone Home è un titolo dotato di una straordinaria atmosfera e di una trama appassionante che nasconde i risvolti più imprevedibili. Chi ci ha giocato non può non parlare di capolavoro: un prodotto assolutamente eccezionale, parola di GR!

RUNNER-UP: **PAPERS, PLEASE**

(COSA NON VORREMMO PIÙ VEDERE)

Riley, il cane di Call of Duty: Ghosts

Non ci interessa se ha catalizzato l'attenzione del pubblico più di ogni altro aspetto del gioco, attirando le folle con il pelo lucido e l'espressione affettuosa, perché a noi Riley non è proprio piaciuto. Non ci piace che sia presente solo in pochi punti della campagna principale, anche perché pure in quei rari casi non riesce ad aggiungere proprio nulla di importante al gioco. Speriamo che la serie Call of Duty torni a concentrarsi sui contenuti, più che sulle 'chiccheÐ di dubbio gusto.

(PICCHIADURO)

Tekken Revolution

Tekken è un concorrente imbattibile, a prescindere dalla forma che assume. Anche come titolo F2P (free-to-play), infatti, il picchiaduro Namco-Bandai non ha rivali: il gameplay rimane quello impeccabile di sempre, e la fruizione è ripensata per la nuova formula. Non a caso, il modello ha fatto scuola ed è stato seguito da altri illustri concorrenti. Potenzialmente, Tekken potrebbe aver tracciato la strada per un nuovo modo di concepire la distribuzione di contenuti online legati ai picchiaduro.

RUNNER-UP: INJUSTICE: GODS AMONG US

(PLATFORM)

Super Mario 3D World

Grazie a un gameplay variegato ed estremamente ricco di sorprese, Super Mario 3D World riesce ancora una volta a sfruttare a dovere la formula che ha reso grande la saga, confermandosi al primo posto di un genere di cui ormai Mario è diventato sinonimo. La concorrenza, semplicemente, non ci può essere. Qualcuno potrebbe obiettare che serve il successore di Galaxy, ma nel frattempo possiamo goderci un manuale del game design scritto dai signori del genere platform

RUNNER-UP: TEARAWAY

(DELUSIONE)

God of War: Ascension

Il prezzo dell'essere grandi: quando una serie è composta da capitoli l'uno più straordinario dell'altro, la normalità finisce per non bastare. È quanto accade con God of War Ascension, che in nessun modo può essere considerato un gioco scadente, ma semplicemente scompare se confrontato anche soltanto con la magniloquenza del terzo episodio. Speriamo che Kratos abbia più fortuna sulla next-gen. E noi lanciamo la provocazione: e se il nostro Dio della Guerra preferito dovesse andare a scontrarsi con dei di altri mitologie per rinnovarsi?

(CORSE)

F1 2013

Grazie alla scalabilità del modello di guida e la graditissima introduzione delle monoposto 'classicheÐ, inseriti in un comparto tecnico di tutto rilievo, l'ultima incarnazione della Formula 1 secondo Codemasters fa dimenticare le poche pecche ancora presenti. Le modalità legate al passato della F1 poi sono una vera perla grezza del titolo che siamo certi gli appassionati di automobilismo sapranno apprezzare.

RUNNER-UP: WRC: FIA WORLD RALLY CHAMPIONSHIP 4

(SPORT)

Pro Evolution Soccer 2014

In un ambito come quello dei titoli sportivi, caratterizzato da regolari iterazioni annuali, la capacità di sapersi innovare diventa cruciale. Per quest'anno, nessuno sembra avere compiuto passi più importanti di Konami con Pro Evolution Soccer 2014, la quale, complice anche l'impiego dell'eccellente Fox Engine, riesce a trasmettere una esperienza estremamente tecnica e realistica, colmando le pecche del passato.

RUNNER-UP: NBA 2K14

(ACTION)

Metal Gear Rising: Revengeance

Spin-off di una delle serie più amate di sempre, la gestazione di Metal Gear Rising è stata tormentata, facendo presagire gli esiti peggiori. Arrivati i Platinum Studios a salvare la situazione, il gioco ha preso il titolo di Revengeance ed è stato raffinato fino a diventare il miglior action provato quest'anno. Grazie all'azione veloce e appagante, e a un sistema di parata tra i più tecnici mai visti, Revengeance coniuga divertimento e profondità, elevandosi una spanna sopra i concorrenti.

RUNNER-UP: KILLER IS DEAD

(ACTION-ADVENTURE)

Tomb Raider

Esplorazione, stealth, scontri a fuoco e platforming. Dopo anni di Uncharted, il controllo è nuovamente nelle mani del giocatore, che ora può vivere di nuovo l'avventura sulla propria pelle. La nuova impresa di Lara Croft rielabora dalle basi la sostanza della serie: l'identità rimane la solita, ma le meccaniche sono più moderne e appassionanti che mai. Appassionante e memorabile, Tomb Raider recupera un modo di fare videogiochi concreto e senza fronzoli, e lo trasporta nell'era contemporanea.

RUNNER-UP: ASSASSIN'S CREED IV: BLACK FLAG

(MULTIPLAYER)

DOTA 2

I MOBA sono decisamente la moda del momento, e DOTA 2 è senza dubbio il picco di questo genere, grazie ad una profondità tattica e di contenuti che permette un'esperienza veramente estesa. Internet è letteralmente impazzita dietro un gioco cattivo e dalla curva di difficoltà elevatissima, ma che sa ricompensare ogni singolo minuto speso a mangiare la polvere cercando di imparare come si gioca.

RUNNER-UP: GRAND THEFT AUTO ONLINE

(STRATEGIA)

XCOM: Enemy Within

Enemy Within si è dimostrato un'aggiunta organica ma non per questo banale ad un gioco di per sé già veramente eccezionale, premiato a dovere l'anno scorso da GR. L'enorme quantità di contenuti ci riporta con la mente ai bei tempi in cui si parlava di espansioni, non di DLC. Siamo contenti di vedere come Xcom sia una serie tornata per restare, e dominare ancora per tanti altri anni il campo degli strategici.

RUNNER-UP: TOTAL WAR: ROME II

(GDR)

Pokémon X e Y

Game Freak conosce la formula alchemica per rinnovare dove serve, senza toccare quello che funziona. Il gioco rende più accessibile gli aspetti più complessi e rompe molti dei dogmi della serie senza stravolgerne il suo spirito, introducendo nuove funzioni come la Megaevoluzione. L'avventura principale è solo il preludio di un endgame sensazionale per profondità e complessità.

RUNNER-UP: NI NO KUNI: LA MINACCIA DELLA STREGA CINEREA

(FPS)

Metro: Last Light

Brividi e ottimo gameplay; il seguito di Metro 2033 è riuscito a conquistare tutti grazie alla trama solida e al gameplay atmosferico e ben studiato, accompagnati da un aspetto visivo sensazionale. L'horror ambientato nella Russia post-apocalittica tradisce in più di un momento le sue origini letterarie, dimostrando quello di cui ha davvero bisogno l'FPS: storie e cervello, piuttosto che muscoli ed esplosioni.

RUNNER-UP: BATTLEFIELD 4 4

(ITALIANO)

WRC: FIA World Rally Championship 4

Modello di guida, aspetto visivo, corposità dell'esperienza: WRC: FIA World Rally Championship 4 migliora sotto ogni aspetto il già ottimo predecessore, tagliando il traguardo per primo. La serie Milestone migliora di anno in anno, e noi non possiamo che gioirne!

RUNNER-UP: ASSETTO CORSA

(GRAFICA TECNICA)

Metro: Last Light

La nuova incarnazione del 4A Engine ha avuto modo di stupire grazie a texture dalla definizione straordinaria ed effetti particellari e volumetrici accurati: la Mosca post-apocalittica protagonista del gioco non poteva essere resa in maniera più efficace. Da non sottovalutare la grande ottimizzazione operata sul motore grafico, che consente grande scalabilità e fluidità in ogni situazione.

THE LAST OF US

(GRAFICA ARTISTICA)

■ Bioshock Infinite

Columbia è bellissima. E terribile. Dietro la sua meravigliosa patina, si nasconde uno sconvolgente coacervo di razzismo e repressione morale. Con un contesto totalmente agli antipodi rispetto alla Rapture che abbiamo potuto conoscere e amare in passato, Irrational Games ha puntato questa volta su tonalità chiare, sature e ambientazioni aperte, recuperando gli stilemi dell'arte americana di inizio '900 per creare una ambientazione unica che, ne siamo certi, vi farà innamorare come nessun'altra.

RUNNER-UP: DRAGON'S CROWN

(UOMO DELL'ANNO)

■ Palmer Luckey

Nel numero del mese scorso abbiamo dedicato molto spazio a Oculus Rift, spiegando per quale ragione si tratta, secondo noi, del futuro dei videogame. A questo punto l'uomo dell'anno non poteva che essere lui, il geniale 21enne inventore del dispositivo: Palmer Luckey. Giovane nerd con una passione innata per gli HMD (head-mounted displays, dei quali pare che abbia la collezione più ampia del mondo), Luckey ha voluto riformulare il concetto di visore per la realtà virtuale, dando vita a un kickstarter di enorme successo e riuscendo, con una compagnia che conta nientemeno che John Carmack come CTO, a catalizzare l'attenzione non solo del mondo dei videogame.

(PERSONAGGIO FEMMINILE)

■ Lara Croft (Tomb Raider)

Giovane esploratrice imbarcata insieme alla troupe di un 'reality showÐ a tema avventuriero, la nuova Lara conserva poco dell'imperturbabile incarnazione divenuta icona pop nel passato: è una giovane donna sicura di sé ma timorosa, terrorizzata mentre attraversa pericolose grotte colme di ossa e piena di remore di fronte alla possibilità di prendere la vita come una vera e propria avventura mortale.

RUNNER-UP: ELIZABETH (BIOSHOCK INFINITE)

(SCENEGGIATURA)

■ Grand Theft Auto V

Sono trascorsi gli anni in cui il testo nei videogame era una semplice aggiunta per dare un contesto a delle azioni. Oggi GTA V riesce, più di ogni altro, a mostrare la dimensione culturale ed espressiva che un videogioco può toccare quando la componente drammatica è sviluppata con maestria. Zeppa di citazioni e parodie, resa con il solito stile caustico che attinge forse più alle serie televisive che al cinema stesso, il mondo di GTA V presenta personaggi del tutto verosimili per quanto eccezionali, immersi in vicende di grande respiro, per una struttura fluida e coesa

RUNNER-UP: BIOSHOCK INFINITE

(OPERA PIÙ CORAGGIOSA)

■ Papers, Please

Anche quelli di più ampie vedute potrebbero avere qualche dubbio davanti alla possibilità di interpretare l'addetto alla dogana in un paese di un fittizio dell'Est Europa negli anni '70. Eppure Papers, Please riesce a rendere accattivante questa prospettiva grazie a meccaniche che vanno complicandosi dopo pochissimo e a implicazioni etiche che non tardano a far sentire il proprio peso.

RUNNER-UP: THE STANLEY PARABLE

(PREMIO SPECIALE ORI)

■ Hawken

Hawken è uno sparatutto free-to-play realizzato da un piccolo team indipendente: la qualità elevatissima e l'immersione nel cockpit del mech, garantita dalla realtà virtuale, lo hanno fatto reso facilmente la prima scelta come premio speciale di Oculusriftitalia.com.

RUNNER-UP: OUTLAST

(DEVELOPER DELL'ANNO)

■ Crystal Dynamics

Risollevare dalle tristi sorti recenti una serie dal passato fulgido è una operazione possibile, ma certamente non semplice. Portarla da lì al capolavoro è ancora più difficile. Crystal Dynamics ci è riuscita con Tomb Raider, per il quale ha voluto recuperare quanto di buono fatto dai concorrenti per riformularlo in una struttura che non teme paragoni. Ma non solo. Crystal Dynamics è un fulgido esempio di sviluppatore proveniente dal passato che riesce a reinventarsi per sopravvivere alle sfide di una nuova generazione.

RUNNER-UP: OUTLAST

(SONY COMPUTER ENTERTAINMENT)

■ Publisher dell'anno

A differenza di Microsoft, e nonostante l'impeccabile lancio di PS4, che già macina numeri da record, Sony ha deciso di regalare alla propria console uscente un'annata densa di titoli eccezionali, sia in ambito tripla-A che per quanto riguarda i titoli minori e sperimentali. Quello di Sony è certamente un esempio da seguire, sia relativamente alla next gen che alla generazione attuale, lontana dall'essersi chiusa.

(GIOCO DELL'ANNO)

■ Tomb Raider

RUNNER-UP: GRAND THEFT AUTO V

Spesso, nel valutare i videogame si dimenticano concetti importanti. Anche volendosi smarcare dai soliti comparti grafica/sonoro/giocabilità, a voler indulgere in coerenza, immersione e profondità, si perde di vista un tratto cruciale: il divertimento. Da questo punto di vista, Tomb Raider riesce a svettare anche sopra concorrenti più ambiziosi e complessi. Accompagnare Lara nelle proprie peripezie è un'esperienza che riporta ai fondamenti dell'atto del videogiocare: e nonostante una tecnica eccellente e una grande cura dei particolari, sono proprio il divertimento e l'empatia col personaggio a emergere come tratti principali di un'esperienza praticamente perfetta.

a cura di Ermanno Clucher

(TREND IN CIFRE)

Numeri di fine generazione

→ Tiriamo le somme di un 2013 all'insegna di blockbuster e nuove piattaforme di gioco.

65

Come i milioni di utenti registrati raggiunti da Steam, la piattaforma di digital delivery di Valve. Il traguardo arriva in concomitanza con la celebrazione dei 10 anni di attività della piattaforma, che nel frattempo si è espansa fino ad accogliere più di 3000 giochi scaricabili.

10 e anche di più! Sono i titoli next-gen su cui è a lavoro Take-Two. A rivelarlo è stata la casa stessa durante una recente conferenza con gli investitori. Fra questi sono inclusi i titoli che verranno rilasciati nel 2015 ma non un nuovo GTA.

29

i milioni di copie vendute di GTA V dopo sei settimane dal lancio. Il titolo di Rockstar è andato oltre ogni più rosea aspettativa. Le vendite di Grand Theft Auto V hanno superato quelle realizzate in totale dall'episodio precedente della serie, Grand Theft Auto IV.

2015

è l'anno di uscita dell'adattamento cinematografico di Assassin's Creed. Il film, seppur senza un regista, dovrebbe arrivare nelle sale il 7 Agosto e sarà interpretato da Michael Fassbender. Sarà la solita trasposizione su pellicola senza arte ne parte oppure avremo un degno film sul videogioco più celebrato degli ultimi tempi?

28.000.000

di dollari. Questa è attualmente la cifra raggiunta grazie al crowdfunding da Star Citizen, il nuovo simulatore spaziale per PC ideato dal creatore di Wing Commander, Chris Roberts. A proposito di questo traguardo l'autore ha dichiarato: "Anche se abbiamo già finanziato il gioco di base, ogni dollaro extra aiuterà a rendere l'esperienza migliore".

4

80.000.000

di unità vendute da parte di Xbox 360 e PlayStation 3. Questo sostanziale pareggio oltre a evidenziare la diffusione sempre maggiore di console da gioco nel mondo, indica anche il recupero effettuato da PlayStation 3, uscita un anno dopo sul mercato. Sony infatti ha lavorato molto bene negli anni per intensificare la quantità e qualità della offerta ludica della propria console. Ci aspettiamo altrettanta lungimiranza durante il ciclo di vita di PlayStaton 4.

100.000.000

di dollari. La cifra spesa da Microsoft per la progettazione del nuovo controller per Xbox One. Il dipartimento di ricerca e sviluppo della società ha realizzato diversi concept, alcuni dei quali montavano proiettori, telecamere, touchpad, altoparlanti integrati ed addirittura una cartuccia per l'emissione di odori. Alla fine pare si sia puntato su un design più classico, perfezionando semplicemente l'ergonomia e la qualità dei componenti come tasti e leve analogiche.

1.000.000.000

di dollari. La mostruosa cifra incassata Call of Duty: Ghosts al Day One a livello mondiale. L'annuncio arriva direttamente da Activision, decisamente soddisfatta dei risultati ottenuti dal nuovo sparatutto sviluppato da Infinity Ward. Il successo durerà anche nelle prossime settimane?

1.000.000

(COLPO DI SCENA? FORSE NO...)

Tra vecchie passioni e nuovi amori

■ Ecco il nuovo prototipo di Oculus Rift in tutto il suo splendore.

■ John Carmack, fondatore della iD Software, si è dimesso dalla società da lui fondata.

Era nell'aria già da diverso tempo, per questo è difficile rimanere sorpresi, ma ora è ufficiale: John Carmack, co-fondatore e direttore tecnico di id Software, ha lasciato l'azienda per concentrare tutta la sua attenzione al progetto Oculus Rift. Da ora quindi, il leggendario sviluppatore sarà direttore tecnico presso Oculus VR a tempo pieno. Attraverso le parole di Tim Willits, studio Director veniamo a sapere che prima di abbandonare l'azienda, il suo contributo ha permesso di completare e affinare il motore grafico proprietario id Tech 5, di conseguenza, i progetti della software house non saranno in futuro pregiudicati. Su Twitter il poledrico programmatore scrive: "Volevo restare come consulente tecnico per id, ma semplicemente, non ha funzionato. " lasciando trapelare una certa difficoltà nel gestire adeguatamente le due realtà lavorative contemporaneamente. L'ultimo gioco prodotto da id Software è stato Doom 3 BFG Edition, mentre il titolo originale più recente, Rage, uscito nel 2011. La società aveva annunciato lo sviluppo di Doom 4 nel 2008, ma dopo aver fallito le aspettative interne, lo sviluppo ha subito un arresto repentino finalizzato alla revisione totale del titolo (che dovrebbe conservare la compatibilità con Oculus Rift).

Realtà definita.

Si è tenuto recentemente in California l'evento APU 2013, il Summit dedicato agli sviluppatori e alle ricerche di AMD, una delle più importanti aziende di progettazione e integrazione di tecnologia per dispositivi quali computer, smartphone, console e quant'altro. Anche quest'anno, erano moltissime le rappresentanze delle tecnologie emergenti, tra le quali spiccava ovviamente, la postazione dedicata a Oculus Rift. Una delle versioni del visore in prova, era il nuovo prototipo in High Definition, il quale rappresenta un ulteriore passo avanti per il progetto di OculusVR . I 1080p migliorano non di poco l'esperienza complessiva rendendola potenzialmente molto più coinvolgente (e ovviamente gradevole alla vista). Miglioramenti anche sul fronte dell'audio in questo nuovo prototipo: il nuovo chip installato direttamente nella GPU rende il suono cristallino e pulito. Probabilmente le evoluzioni del device non si fermano qui. Secondo Brendan Iribe, nel prossimo futuro avremo risoluzioni fino a 12K. Insomma Oculus Rift non rappresenta certo un punto d'arrivo bensì il primo passo di una tecnologia agli albori tutta in divenire.

Lo stile di Wakfu sebbene ricercato, è semplice e colorato, e mette chiaramente in evidenza tutti gli elementi sullo schermo.

(MMO E DINTORNI)

Dofus e Wakfu si espandono

In un momento di saturazione del mercato dei giochi online occorre ripensare da capo il free to play. Proporre meccaniche studiate che generino dipendenza ad oltranza è sicuramente l'approccio più comune, ma con il passare del tempo il rischio è quello di stancare subito il pubblico. Al di là dei colossi d'oltreoceano, in Europa abbiamo Ankama, esempio virtuoso di strategia online incentrata sullo storytelling. Abbiamo già dedicato un ampio speciale sui creatori del fenomeno transmediale online Dofus e Wakfu, un ottimo esempio di come costruire un universo narrativo dal gusto tipicamente europeo. Particolarmente interessante è anche il rapporto di convivenza tra Dofus, il primo gioco prodotto dalla compagnia, e Wakfu, ambientato nello stesso mondo a distanza di 1000 anni. Al di là della ricchezza a livello visuale, il gioco offre ai suoi utenti anche un costante afflusso di nuovi contenuti. Proprio per il 10 dicembre è prevista la nuova espansione che andrà a coinvolgere sia Dofus che Wakfu. Parliamo dell'introduzione dei Multiman. Questi sono dei compagni che vi permetteranno di utilizzare uno o più personaggi oltre al vostro, un po' come i companion visti in Star Wars: The Old Republic. Questa feature darà nuova linfa alle avventure di tutti i giocatori "solitari", rendendo più accessibile l'esperienza per i nuovi giocatori che hanno bisogno di ambientarsi per la prima volta e, a differenza dei veterani, non possono ancora contare sull'aiuto di una gilda di compagni. L'idea è molto interessante, e potrebbe essere di lezione per tutti quei mondi online esistenti da molti anni, e che solitamente hanno difficoltà ad attrarre nuovi utenti, intimoriti dalla difficoltà di rompere il ghiaccio con compagni di gioco molto più esperti di loro. I primi sei Multiman che potranno schierarsi al vostro fianco sono dotati ognuno di capacità specifiche. Oltre a questo saranno introdotti molti nuovi contenuti tra cui missioni e personaggi non giocanti. Come Dofus e Wakfu insegnano, c'è sempre più spesso il bisogno di inventarsi qualcosa di unico per fare la differenza, in un mercato ormai iperaffollato. La qualità delle storie, dei personaggi e del mondo di gioco dev'essere il punto cardine di ogni esperienza online, nonché la base sulla quale costruire i successivi aggiornamenti distribuiti nel corso degli anni.

Proprio quest'anno, è stata trasmessa sull'emittente per ragazzi Boing la serie animata dedicata a Wakfu, che riprende l'universo online del gioco con tutta la classe della scuola francese dell'animazione. Il cartone di Wakfu riprende molto da vicino lo stile degli anime giapponesi, ma li rielabora con una personalità unica e uno humour capace di attrarre tanto i più piccoli, tanto strizzare l'occhio ai giocatori più adulti e smaliziati.

Ecco Lumino, uno dei giustizieri del Krosmoz in arrivo il 10 dicembre.

(FRONTIERA MOBILE)

La rivoluzione silenziosa dell'RTS

InnoGames, produttrice di browser-games di grande successo, sta lavorando per portare alcuni dei propri titoli sui dispositivi mobile, concentrandosi sui devices iOS e Android, e consentendo il cross-play tra varie piattaforme. Abbiamo intervistato Fabio Lo Zito, PR dello studio, che ci ha parlato dei progetti di InnoGames e della filosofia che li muove.

Puoi dirci qualcosa in più riguardo InnoGames e i suoi obiettivi di mercato?

Siamo una compagnia che produce browser games free-to-play, dedicati in particolare al mercato mobile. Pensiamo molto al cross-platform: basta registrare un account e si può fruire il gioco da dispositivi diversi semplicemente effettuando l'accesso con quell'account. In questo momento abbiamo circa 300 persone: la nostra sede principale è ad Amburgo, in Germania – ed è lì che avviene lo sviluppo – ma abbiamo altri uffici in Corea e Brasile.

Qual è stato il vostro percorso creativo?

Il nostro primo gioco è stato Tribal War, che abbiamo cominciato da studenti, come progetto amatoriale, e poi abbiamo proseguito con una compagnia vera e propria. Abbiamo realizzato un'app del gioco, e visto il riscontro positivo, abbiamo continuato su quella strada. Abbiamo proseguito con The West, anch'esso molto popolare tra i giocatori, poi con Grepolis e ora con Forge of Empires, un browser-game creato principalmente per dispositivi dotati di touchscreen, come cellulari e tablet.

Ed è proprio a Forge of Empires per dispositivi mobile che volevamo arrivare. Puoi dirci qualcosa in più su questo titolo?

Si tratta di uno strategico ed un city-builder: si comincia nell'Età della Pietra con una città molto piccola, poi si procede nelle età successive, come l'Età del Ferro, fino ad arrivare a Rinascimento ed Età Industriale. Non abbiamo ancora terminato, ma stiamo valutando di includere anche una sezione ambientata nel futuro. E' un gioco particolarmente incentrato sul PvP. Le bandiere rosse indicano il territorio di un altro giocatore, ed hanno tutti lo stesso obiettivo: espandersi il più possibile e dominare tutti gli avversari. Nonostante ciò, c'è una grossa mole di contenuti, e funziona perfettamente anche come esperienza single-player.

Fabio Lo Zito, PR di InnoGames

Presto sarà disponibile la App per uno dei titoli di punta della compagnia: Forge of Empires

Qual è il vostro target di riferimento?

Naturalmente, guardiamo con il massimo interesse ai casual gamers: ci sono sempre più persone che si avvicinano ai videogiochi, e hanno necessità di pensare «Ok, questo gioco è semplice, è carino esteticamente, posso tornare a giocarci». Allo stesso tempo cerchiamo di dare profondità ai nostri giochi. In particolare, comunque, ci interessa venire incontro alle abitudini dei giocatori: abbiamo fatto delle domande a molti di loro, ed è venuto fuori che giocano a svariati generi di giochi, e soprattutto giocano ovunque, come quando sono al lavoro, navigano su internet o si spostano. Noi diamo la possibilità di giocare a qualcosa mentre si viaggia in treno, e continuare a giocare alla stessa cosa da un'altra piattaforma quando tornano a casa: è anche in questo che vediamo il futuro dei videogiochi.

Sphero cambierà colore a seconda delle abilità apprese e della personalità. Come un Furby, ma meno peloso

(GEEK TOYS)

Un mostro nella tasca

Dopo droni, auto ed elicotteri, l'ultimo oggetto che mancava nella collezione di strumenti pilotabili è... una palla! Presentata sotto il nome di Orbotix Sphero, si tratta di una sfera robotica realizzata in policarbonato di alta qualità che, grazie a un complesso sistema di rotori, è in grado di muoversi autonomamente e di essere controllata via bluetooth. Questo giocattolo hi-tech è realizzato con le funzionalità dell'intelligenza artificiale SuperDrive e si compone sostanzialmente di una sfera che ha al suo interno un motore che le permette di accelerare (a un massimo di 2 metri al secondo), sterzare e persino saltellare. Al suo interno un sistema di LED colorati permette al dispositivo di cambiare colore in base tanto alle azioni, quanto all'utilizzo in vari giochi a realtà aumentata. Per il corretto funzionamento, Sphero necessita di una connessione bluetooth ad un dispositivo Android o iOS con cui potremo controllare la nostra sfera e farla muovere, correre o compiere piccole e semplici evoluzioni grazie alle 2 pedane incluse nella confezione. Per interagire con Sphero è ovviamente presente un'apposita App, dalla grafica accattivante ma senza sacrificare la funzionalità, e con essa potremo guidare la pallina in ogni direzione, regolarne la velocità, e farle compiere altri movimenti particolari. Oltre a questa modalità di "guida libera" è disponibile un'altra che con comandi analoghi ma in parte limitati che ci consentirà di far acquisire punti esperienza alla pallina per ottenere alcuni bonus: velocità, boost, ecc... Sphero dispone di un caricabatterie induttivo con cui la sferetta si ricarica nell'arco di tre ore per un funzionamento continuato di circa un'ora. La tecnologia bluetooth permette di controllare la sferetta per un raggio di 30 metri. Anche se il controllo della sfera risulta preciso c'è da dire che perde spesso la connessione con il dispositivo di riferimento (a prescindere sia esso Apple o Android), così come a volte occorre ricalibrare i rotori, per non perdere il controllo della sfera luminosa. Tralasciando questi problemi Sphero risulta essere un divertente gioco per geek che non mancherà di appassionare e regalare ore di divertimento totalmente disimpegnato.

Le pedane con cui effettuare minitrick

UNA APP PER OGNI OCCASIONE

Oltre all'app di base che ne consente il controllo e l'acquisizione di punti esperienza, il team di sviluppo Orbotix ha messo a disposizione degli utenti, numerose App (al momento più di 30) che consentono di giocare e interagire con la propria sfera. Le App sono visualizzabili sul sito ufficiale oppure scaricabili dagli Store di Apple e Android ed è possibile trovare anche software di terze parti. Le app consentono di trasformare Sphero in un lanciafiamme a caccia di zombie oppure in una sorta di pennino per disegnare in realtà aumentata.

L'interfaccia di controllo che sarà visualizzata sul vostro smartphone

(NUOVE GENERAZIONI)

Il pensiero Xbox

■ Stefania Duico, nuovo Direttore Marketing di Xbox

Proprio in contemporanea con l'arrivo in tutti i negozi delle due lucenti console rivali, abbiamo avuto modo di scambiare quattro chiacchiere con il nuovo direttore marketing di Xbox, Stefania Duico, che ci ha rivelato quali sono i piani futuri per l'affermarsi della nuova ammiraglia targata Microsoft. Superato lo scoglio del day one e delle vendite, scopriamo su quali punti di forza conta Microsoft, a livello nazionale e globale, per rendere la sua console davvero la numero uno.

Appena lanciata sul mercato, è chiaro come Microsoft punti su Xbox One sia dal punto di vista delle potenzialità della console, sia per le esclusive e i titoli in arrivo. Quanto questi due aspetti vengono portati avanti in parallelo e c'è qualcosa su cui voi puntate maggiormente?

I messaggi chiave legati a Xbox One quest'anno sono tre: il primo e più importante, quello che hai detto tu, ovvero la line-up e l'offerta di gioco, ma non soltanto per la numerosità quanto per l'esperienza di gioco che questa nuova console va per abilitare. I giochi danno un'esperienza cinematografica; la cura dei dettagli nella realizzazione ma soprattutto la tecnologia che sta dietro sono incredibili, quindi i 300.000 server che abilitano lo scenario cloud supportano davvero un'esperienza di gioco che anche in modalità multiplayer fa una grossa differenza rispetto al passato.

E qui veniamo al secondo messaggio chiave: Xbox One e Xbox Live sono la community di gaming più ampia al mondo, perché l'esperienza di gioco online e di gioco multiplayer sono le migliori.

Ti faccio un esempio su tutti legato a questo aspetto: in un gioco come Forza c'è una funzionalità che consente di mappare la tua capacità di guida. È come se mappasse il comportamento umano di guida su pista, creando un avatar che in tutto e per tutto ripete i tuoi errori. A questo punto, anche quando sei offline, i tuoi avversari in rete possono decidere comunque di continuare a giocare con te, e questo per noi è il futuro.

Veniamo al terzo aspetto che secondo me è un aspetto molto rilevante ma che sarà uno di quei temi che andremo a sottolineare maggiormente fra qualche mese: l'aspetto dell'intrattenimento. Questa nuova console non è soltanto gioco ma grazie all'integrazione con gli altri device di casa Microsoft abilita uno scenario di utilizzo che va aldilà, rendendo sempre più semplice la fruizione di contenuti come video, musica ma anche esperienze come la chat di Skype: la console ha al suo interno il kernel di Windows 8 e abilita un'esperienza che è del tutto simile a quella sul tablet. Quindi mentre sto giocando posso parallelamente aprire una finestra e vedere che cosa fanno o scrivono i miei amici.

Il marketing di un prodotto d'alto profilo come Xbox One in Italia come viene affrontato rispetto ad un paese come l'America?

Il mercato italiano ha una grossa differenza che è la frammentazione dei canali; un po' per territorialità, un po' per approccio storico, i canali di vendita sono molteplici e dobbiamo assicurarci non soltanto i canali tradizionali, quindi gli store specializzati, ma anche il canale più allargato.

Riguardo gli utenti 360, il momento del tramonto della console coincide perfettamente con quello della nascita di One?

In realtà per noi Xbox 360 è ancora un prodotto molto importante, e lo testimoniano due cose: la prima è che verrà rinnovata anche nel look n' feeling e nel design, per andare ad assomigliare di più anche visivamente alla console One. Il secondo aspetto è che in realtà a Natale avremo più di 100 titoli che saranno disponibili su Xbox 360. direi quindi che tutti gli utenti Xbox in generale saranno più che soddisfatti per il presente e il futuro di tutti i nostri prodotti.

di Michele Giannone

a cura di Eliana Bentivegna

CVG news

LUNGA ATTESA PER WOW

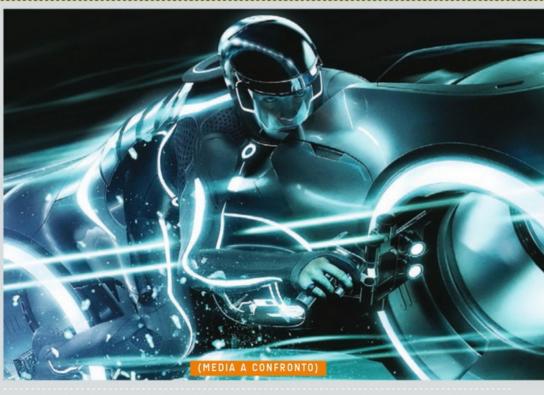
Molti videogiocatori non vedono l'ora che arrivi dicembre 2015, e non è per l'uscita al cinema di Star Wars: Episodio VII. Per quella data, infatti, è previsto anche l'arrivo, nelle sale cinematografiche, del film di World of Warcraft. Per alimentare un po' l'attesa, il regista Duncan Jones ha approfittato della Blizzcon 2013 per dare qualche dettaglio in più sulla trama, che narrerà la rivalità tra Durotan e Andiun Lothar. La pellicola avrà come stile un mix de Il Gladiatore, Avatar e Il Trono di Spade, ma ancora poco si sa del casting del film. Tra gli attori papabili? Paula Patton, Paul Dano e Colin Farrell.

CORSA AL CINEMA PER TEMPLE RUN

Dopo Indiana Jones ed Harry Potter, il produttore David Heyman potrebbe dar vita a un mix tra i due con la trasposizione cinematografica di Temple Run. Il gioco, che vanta due titoli e due spin-off dal 2001 a oggi, è infatti diventato un fenomeno da milioni e milioni di download e non poteva che attirare l'attenzione di qualche produttore cinematografico. Con un gameplay basato però solo su corse e salti, la paura è quella che ci troveremo a vedere un nuovo Prince of Persia: Le sabbie del tempo, un film bello ma senz'anima.

KIRKMAN: DAGLI ZOMBI AGLI ESORCISMI

Se The Walking Dead ha avuto un successo planetario, perché non trasporre in serie tv anche un altro fumetto, magari scritto di proprio pugno? È quanto ha annunciato Robert Kirkman con Outcast, storia horror di demoni ed esorcismi, che racconta le avventure del protagonista Kyle Barnes. Kirkman, che ha realizzato Outcast insieme al co-autore Paul Azaceta, darà vita alla serie TV nel 2014 che continua a far segnare ascolti da capogiro. Nel futuro di Robert Kirkman c'è un'altra serie TV sul canale via cavo Moviemax e sarà prodotta da Fox International Channels.

(MEDIA A CONFRONTO)

Così vicini, così lontani

Una raccolta di articoli per guardare il rapporto tra cinema e videogiochi a 360°

Ne parliamo ormai da anni e già numerose pubblicazioni esistono in merito, ma ci è sembrato giusto puntare i riflettori su di un'uscita del mese di novembre che non va fatta scappare: stiamo parlando del nuovo volume di Bizzarro Magazine dal titolo Gamedrome - Cinema e videogame in 100 film e oltre. La casa editrice, dopo aver pubblicato I riusciti Kaboom! (2011) e Weird Weird West (2012), torna ora in libreria con una raccolta di saggi, articoli, dizionari che raccontano, attraverso 128 pagine eclettiche, il rapporto tra cinema e videogiochi. Senza chiedersi cosa sia un videogioco e cosa un film, circolo vizioso su cui molti si sono soffermati negli ultimi anni, il libro si focalizza piuttosto sul rapporto tra i due media. E ciò che più si può apprezzare di Gamedrome è la sua struttura destrutturata, un mix di testi, dizionari, fumetti che affrontano la tematica da tutte le angolazioni possibili. Si parte con la prefazione di Maurizio Nichetti, regista e attore italiano che fin dai tempi di Volere volare esplora il mix tra linguaggi diversi; dobbiamo confessare senza particolare originalità, Nichetti ci ricorda come "con l'avvento dei videogame, lo spettatore è diventato protagonista della storia: manovra le opzioni di scelta, decide come muoversi e secondo quali metodologie. Un modo per sentirsi non estraneo a vicende scritte e dirette da terzi, posizionandosi di fatto al centro di un'avventura ancora da creare e vivere in prima persona".
Si passa poi a contenuti saggistici come l'omaggio al cinema di Uwe Boll di Emanuele Rauco che, non per nulla s'intitola Game Over eterno, o Il sogno (video)ludico di Tron e Tron: Legacy di Raffaele Meale. A questi si affiancano veri e propri vademecum del videogiocatore perfetto, come il Piccolo dizionario dei migliori videogame a sfondo cinematografico di Davide Pessach. Ma quello che più abbiamo apprezzato sono gli Extra del libro, una digressione a tema videludico come quel fenomeno musicale

Down Un nuovo volume che racconta, con strumenti e generi diversi, il rapporto tra cinema e videogiochi: è Gamedrome, edito da Bizzarro Magazine.

chiamato chiptune di Andrea Avvenengo, Cronache del cyberspazio - Letteatura e videogame sempre di Pessach, e La Bibbia Nerd - Il caso Player One di Marco Andreoletti. Come se non bastasse, ogni sezione può vantare di inedite illustrazioni di artisti contemporanei quali Giodano Poloni e Matteo Cuccato, ragione in più per presentare un volume come Gamedrome in occasione di Lucca Comics & Games 2013. Insomma, anche se Gamedrome non spicca per originalità nell'indagare il rapporto tra cinema e videogiochi né nelle conclusioni che raggiunge, sicuramente lo fa per il modo in cui narra questo tema: il libro mixa generi, argomenti, strumenti di narrazione, in un caleidoscopio che risulta di piacevole e interessante lettura per più e meno esperti.

Eliana "faith" Bentivegna

(CIAK SI GIOCA)

Metal Gear Solid: Philanthropy

Metal Gear Solid è una saga che ha appassionato milioni di videogiocatori, e senza dubbio tra questi figura un fan entusiasta come Giacomo Talamini che, all'età di 27 anni, ha deciso di realizzare un fan movie dedicato proprio a Snake. Metal Gear Solid: Philanthropy, girato nel 2009 dopo una produzione piuttosto travagliata, è ambientato nell'universo videoludico di Hideo Kojima e racconta le avventure di Solid Snake dopo le vicende di Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty. Il protagonista, unitosi alla Philanthropy, un'organizzazione creata per fermare Metal Gear in tutto il mondo, si ritrova come sempre coinvolto in scontri armati, affiancato da un team di fedelissimi per scoprire cosa sta realmente accadendo nella Overnight. Il titolo, che nasce come parte di una trilogia di cui non sono stati distribuiti ancora i seguiti (promessi per il 2014), è stato ottimamente recepito dalla critica videoludica e dallo stesso Kojima, che si dice abbia apprezzato la fedeltà alle atmosfere della sua creatura. Talamini, che ha dato vita alla pellicola con la Hive Division e una quarantina di persone, con un budget di circa 10.000 euro, recita nel film senza scopo di lucro nella parte, non serve dirlo, di Solid Snake. Insomma, alzi la mano chi è più fan di Metal Gear Solid di lui!

Voto:

Eliana "Faith" Bentivegna

Down Grazie a tanta passione e a oltre tre anni di lavoro di produzione, Giacomo Talamini è riuscito a girare un film su Metal Gear Solid con se stesso nella parte di Snake.

(FILM IMPOSSIBILI)

BurgerTime

Fame? È tempo di hamburger!

Non appena ci è saltato all'occhio questo titolo, abbiamo subito pensato che sarebbe perfetti per una bella trasposizione cinematografica. Insomma, che ne pensate di un BurgerTime alla Ratatouille? Il vecchio gioco del 1982 realizzato dalla Data East Corporation per cabinato ebbe un successo enorme prima della crisi videludica mondiale che attendeva dietro l'angolo. Il titolo era un vero loop di spasso, con il protagonista Peter Pepper che doveva preparare hamburger facendo precipitare gli strati di cibo lungo vari livelli, cercando di evitare nemici come uova e sottaceti. Immaginate ora un cuoco che, guarda caso, si chiama Peter, e riesce a farsi assumere in un fast food dove il suo obiettivo è quello di riuscire a fare i migliori hamburger della regione nel minor tempo possibile. E mentre l'ambizione professionale assorbe gran parte delle energie di Peter (non mancano certo gli storici cuochi del fast food, pronti a dargli filo da torcere pur di mantenere i loro primati), si ci mette anche una storia d'amore con una bella avventrice di passaggio, che magari è vegetariana! Il film di BurgerTime potrebbe essere quindi un ottimo lungometraggio animato, diretto proprio dal Brad Bird che, prima di darsi a Mission: Impossible – Protocollo fantasma, è stato autore sia di Ratatouille sia de Gli Incredibili. Certo, non sarebbe neppure cattiva l'idea della versione live-action con un protagonista stile nerd come Jesse Eisenberg (The Social Network) o Michael Cera (Scott Pilgrim vs. the World). L'obiettivo della pellicola? Mantenere uno stile comico/surreale, che si prende in giro e che tra amore e ambizione, hamburger e hot dog, faccia passare allo spettatore un paio d'ore di divertimento, almeno quanto sapeva darcene il famoso arcade degli anni '80!

Eliana "Faith" Bentivegna

Up Il seguito di BurgerTime, Pizzatime, non uscì mai a causa della crisi dell'industria videoludica dei primi anni '80. Un vero peccato: immaginate il successo in Italia?

Il lato oscuro della TERRA di MEZZO

a cura di Leon Genisio

DAI CREATORI DEL TERRIFICANTE F.E.A.R., IL SIGNORE DEGLI ANELLI COME NON L'AVETE MAI VISTO. GR È ANDATA A SEATTLE, NEGLI STUDI DI MONOLITH PRODUCTIONS, PER SCOPRIRE TUTTI I SEGRETI DI UN ESPERIMENTO CHE INTENDE RISCRIVERE LE REGOLE DEL FANTASY INTERATTIVO.

Avevate pensato che la Terra di Mezzo fosse un luogo ospitale, spaventoso a volte, ma dove la luce alla fine prevale sulle tenebre. La terra di mezzo: L'ombra di Mordor è qui per distruggere ogni vostra certezza. Siamo andati negli studi di Monolith Productions, Seattle, per scoprire come gli sviluppatori del classico horror F.E.A.R. intendono cogliere il lato più malvagio e corrotto dell'universo creato dal grande scrittore J.R.R. Tolkien. D'altro canto, in mezzo alla new wave del fantasy oscuro, come Il trono di spade e lo stesso The Witcher, Il signore degli anelli rischiava addirittura di passare in secondo piano nelle preferenze dei cultori fantasy. Il difficile compito di riscrivere le convinzioni radicate nei fan, viene questa volta però affidato ad un videogioco. Con poche eccezioni, i giochi ispirati a Il signore degli anelli usciti fino ad adesso si sono limitati più che altro a vivere di rendita dello straordinario successo della versione cinematografica. Ma, proprio mentre Lo Hobbit: La desolazione di Smaug porta quest'inverno sul grande schermo le atmosfere più fiabesche del franchise, nei videogiochi Monolith intende dare una personalità tutta nuova alla serie. La terra di Mezzo non è mai stata cosi cupa e sferzante: gli sviluppatori che hanno dato i natali a titoli come Condemned e F.E.A.R. hanno lo spirito giusto per sfruttare il franchise da una diversa prospettiva, contando peraltro sul loro indiscusso background tecnologico.

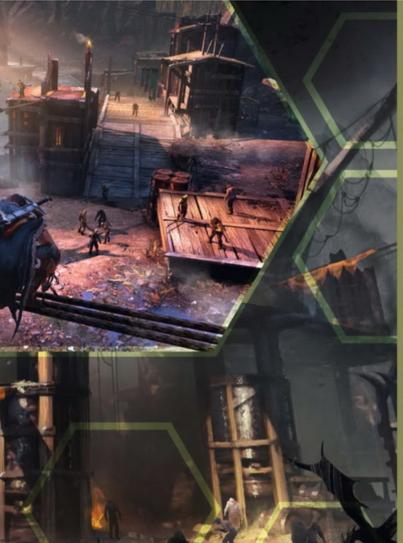
QUI SEMBRA ESSERCI POCO SPAZIO PER L'ONORE E ANCOR MENO PER LA SPERANZA.

La nostra visita negli uffici di Monolith Productions, a Seattle, inizia di mattina molto presto. Dopo una sostanziosa colazione (a cui purtroppo, nonostante le tradizioni Hobbit, non ne è seguita una seconda), la presentazione è iniziata con l'avvio di un intenso trailer in computer graphic, un frenetico montaggio di cruente scene in slow motion. Il deciso cambio di passo rispetto al passato è evidente fin dall'inizio. Il tono è epico, marziale, come Peter Jackson ci ha abituati, ma qui sembra esserci poco spazio per l'onore e ancor meno per la speranza. L'assassinio di due innocenti, descritto in maniera brutale e con dovizia di dettagli, è una scena che non ci saremmo aspettati da un gioco ambientato nel mondo di LOTR. Monolith sembra del resto voler alzare gli standard di violenza grafica accettabile in un episodio della leggendaria saga. I più maligni potrebbero obiettare che, nel tentativo di cavalcare le mode letterarie più recenti, LOTR rischia così di snaturarsi. Ma, ad un'occhiata più approfondita, ci rendiamo conto che molto della matrice dark del gioco è dovuto nient'altro che allo stesso spirito dello studio. Tali scelte

DIFFICILE NON TRACCIARE UN PARALLELISMO TRA IL TORMENTATO JOHN MARSTON E TALION

IL **PESO** DI UNA **SCELTA**

Il titolo di Monolith punta a ricreare la stessa intensità narrativa di giochi come The Witcher mutuandone anche il peculiare sistema di dilemmi morali. Gli sviluppatori, durante la nostra visita, li hanno chiamati "eventi dinamici", e si tratta di avvenimenti che accadranno come reazione delle nostre gesta. Saremo quindi posti a delle scelte, che potranno avere conseguenze dagli effetti a lungo termine spesso imprevedibile. La cosa che ci ha intrigato di più è come questa ambiguità nella condotta del protagonista si andrà a collocare in un contesto narrativo noto per mostrare o il bianco, o il nero. Tolkien, animato da un profondo sentimento religioso, nel suo capolavoro non fa altro che mettere in scena un classico scontro male contro bene. Le possibilità sono due: l'eroe potrebbe essere vincolato a due soli allineamenti, rispecchiando le sue controparti letterarie. O, al contrario, potremmo per la prima volta affrontare un territorio grigio della moralità assolutamente insolito per LOTR.

creative rischierebbero comunque di sembrare gratuite, se non fosse per la partecipazione al progetto di uno sceneggiatore dall'illustrissimo curriculum nel campo della narrazione interattiva. La sceneggiatura sarà infatti firmata da Christian Cantamessa, già autore per Rockstar del western Red Dead Redemption. Difficile non tracciare un parallelismo tra il tormentato John Marston e Talion, protagonista de L'ombra di Mordor. La storia si colloca cronologicamente dopo gli eventi narrati ne Lo Hobbit, ma precede la trilogia de Il signore degli anelli. Talion, un ranger, è molto lontano dallo stereotipo fantasy dell'eroe senza macchia e senza paura. Proprio come Marston, anche Talion è angosciato da un doloroso passato, l'inspiegabile omicidio di suo figlio. Posseduto da una misteriosa entità, e chiamato a scoprire il perché dietro il ritorno di Sauron, la sua vicenda si incastra nel grande disegno delineato da Tolkien.

ATMOSFERA E FORZA NARRATIVA.

MICHAEL DE PLATER

DESIGN DIRECTOR, CI RACCONTA COME INTENDE DARE FORMA A GLI ANGOLI PIÙ OSCURI DELLA TERRA DI MEZZO.

LE ATMOSFERE SONO COSÌ DARK PER IL FATTO CHE IL GIOCO È AMBIENTATO NELLE TERRE DI MORDOR O PERCHÉ VOI AVETE SCELTO QUESTA DIREZIONE STILISTICA PER IL TITOLO?
Sono importanti entrambe le cose. Volevamo raccontare non solo una storia che fosse molto matura, ma anche riuscire a conferire al protagonista molteplici sfumature. Si tratta di una direzione nuova per una serie come Il signore degli anelli, dove solitamente gli eroi sono monodimensionali e interamente votati ad un ideale di bene.

CHRISTIAN CANTAMESSA È L'UNICO CHE HA LAVORATO A RDR NEL VOSTRO GRUPPO O CI SONO ALTRI GRANDI NOMI PROVENIENTI DA QUEL TEAM?
Ci sono tanti grandi nomi che lavorano con noi a questo progetto oltre a Cantamessa e molti veterani di Monolith. Molti elementi tecnologici e di design de L'ombra di Mordor, non a caso, sono molto vicini a quelli sviluppati ai temi di F.E.A.R.

CI SARÀ UNA SORTA DI MODALITÀ COOPERATIVA?
No, non ci sarà nessuna modalità cooperativa, vogliamo concentrarci sul single player e renderlo il più denso possibile dal punto di vista narrativo.

MORDOR E IL WRAITH WORLD SONO CONNESSI DIRETTAMENTE O SONO DUE MONDI A PARTE?
In realtà si tratta della stessa location, solo che nel Wraith World si possono vedere cose che non si vedono nel mondo reale. Si tratta sostanzialmente dello stesso mondo crudele e colmo di disperazione che visita Frodo nei libri quando infila l'anello.

NON PENSI CHE CONCENTRARSI COSÌ TANTO SUL NEMESIS SYSTEM POSSA ANDARE AD INFLUIRE IN MODO NEGATIVO SULLA VARIETÀ DELL'ESPERIENZA DI GIOCO?
In realtà penso che sia l'opposto, perché il Nemesis System non è un qualcosa che toglie spazio ad altre caratteristiche ma piuttosto qualcosa che aggiunge molta profondità al gameplay. Inoltre, credo che sia interessante dal punto di vista narrativo visualizzare anche il punto di vista dei nemici, e renderli più verosimili, piuttosto che dei semplici fantocci.

NEL GIOCO CI SARANNO DEGLI EVENTI DINAMICI, COME AD ESEMPIO ACCADEVA IN RED DEAD REDEMPTION?
Si ci saranno eventi dinamici, che possono essere connessi sia alle azioni del giocatore che completamente scollegati da esse. In generale, puntiamo a dare l'illusione di un mondo che respira di vita propria, e che sembra muoversi indipendentemente dall'esistenza del protagonista. Un luogo dove ogni angolo potrebbe essere il palcoscenico di un agguato.

IN CHE MODO LA POTENZA DELLE NUOVE CONSOLE VI STA AIUTANDO A SVILUPPARE IL GIOCO?
Ci permette di rendere il gioco non solo migliore in termini di dettagli su schermo, ma anche in termini di intelligenza artificiale nemica.

COME MAI AVETE SCELTO DI DARE A TALION SOLO DUE SPADE E UN ARCO DA USARE DURANTE TUTTO IL CORSO DEL GIOCO?
Questa scelta è ricaduta principalmente sul fatto che volevamo rendere unica ogni singola arma, così da restare fedeli all'immaginario da cui stiamo attingendo. In ogni caso con l'incedere dell'avventura le armi si evolveranno in diversi modi e non soltanto in termini di potenza.

A giudicare dall'atmosfera che si respira nello studio, Monolith sembra aver trovato la classica miniera d'oro creativa, che le potrebbe permettere di creare non solo un'entrata del tutto originale nella saga di LOTR, ma anche un gioco densissimo dal punto di vista narrativo. A livello puramente estetico, il gioco può fare affidamento sull'eccezionale sinergia con Weta Workshop, la compagnia di Peter Jackson responsabile per gli effetti speciali e le scenografie della serie cinematografica. Weta Workshop ha fornito materiali di scena originali e riferimenti iconografici che sono stati successivamente usati per la creazione dei modelli in game. Non stupisce quindi che, già da ora, L'ombra di Mordor abbia un aspetto visivo di molto sopra la media. Notevolissime anche le animazioni dei personaggi, e possiamo immaginare che abbia aiutato molto lavorare a stretto contatto con i maestri della motion capture che hanno portato alla vita Gollum e, quest'anno, il drago Smaug.

SCIE DI **SANGUE**

Tutti i giochi finora usciti dedicati a LOTR hanno puntato più che altro sull'aspetto campale delle battaglie. La particolare premessa narrativa de L'ombra di Mordor, come ci spiegano gli sviluppatori, richiedeva piuttosto un approccio più individualista, e basato sulla figura di Talion, un rinnegato con ben poco da perdere. Il gioco, un action in terza persona, farà quindi largo uso di fasi stealth che ricordano da vicino quelle già viste nei titoli dedicati a Batman di Rocksteady. Anche il sistema di combattimento richiama l'ormai ipercollaudato freeflow, declinato nell'ottica di un guerriero posto di fronte ad un mondo fantasy ostile e crudele. Per fronteggiarlo, Talion avrà a disposizione un massimo di tre armi, ovvero due spade

A GIUDICARE DALL'ATMOSFERA CHE SI RESPIRA NELLO STUDIO, MONOLITH SEMBRA AVER TROVATO LA CLASSICA MINIERA D'ORO CREATIVA,

COME SI TRASFORMA IL SIGNORE DEGLI ANELLI IN UN'EPOPEA DARK E SENZA SPERANZE?

L'ABBIAMO CHIESTO A

CRAIG HUBBARD

CREATIVE DIRECTOR
DEL PROGETTO E VETERANO DELLA SERIE F.E.A.R.

COME AVETE STRUTTURATO QUESTA VERSIONE INTERATTIVA DELLA TERRA DI MEZZO, ALLA LUCE DELLA SUA NATURA FREE ROAMING?
Nel titolo ci sono moltissime zone che il giocatore andrà a esplorare, per cui è importante il modo in cui viene tratteggiata ogni area così che l'utente possa davvero avere la sensazione di essere in quelle terre. Per questo la resa dei materiali ogni singolo elemento è stata fatta con un'attenzione notevole ai dettagli.

QUANTE RAZZE IL GIOCATORE INCONTRERÀ NEL CORSO DELL'AVVENTURA, CI SARANNO SOLO QUELLE CHE VIVONO IN MORDOR?
Il nostro obiettivo è dare una visione quanto più fedele della Terra di Mezzo, per cui ogni fan potrà ritrovare la sua razza preferita. Ci siamo però concentrati particolarmente sugli orchi, in virtù del Nemesis System. Nel gioco potrete interagirete in molti modi diversi con le diverse razze, considerando anche le peculiari caratteristiche di ciascuna di esse.

VISTO CHE TOLKIEN NON HA MAI SCRITTO MOLTI DETTAGLI IN MERITO AL MONDO OLTRE IL CANCELLO NERO, COME SIETE ARRIVATI A REALIZZARLO?
Abbiamo raccolto le poche informazioni in merito al tipo di geologia di quel mondo e poi abbiamo mappato la possibile evoluzione geologica cercando di renderla il più verosimile possibile. Si tratta di un lavoro molto delicato, dove bisogna rimanere fedeli allo spirito dovendo allo stesso tempo colmare i vuoti.

e un arco. Ogni volta che sconfiggerete un particolare nemico, otterrete delle rune che potranno essere utilizzate per potenziare le vostre lame, che non solo cambieranno in termini di prestazioni ma anche di aspetto. La misteriosa entità connessa a Talion, oltre a fungere come punto chiave del plot, ricoprirà anche un ruolo cruciale nel gameplay. Potrete infatti sfruttarla per spostarvi rapidamente da un punto all'altro del mondo di gioco, un po' come avviene in Dishonored. Lo spirito vi permetterà anche di prendere possesso del nemico, per ridurlo alla vostra mercé o per controllare il suo corpo per risolvere determinati enigmi. Il mondo di gioco sarà aperto, ma non completamente esplorabile sin dall'inizio: il team ha optato per una divisione in grosse aree che si sbloccheranno man mano che avanzerete nella storia, in modo da avere un approccio più coerente a livello narrativo. Le condizioni meteorologiche muteranno col passare del tempo, anche se ancora non sappiamo quanta varietà ci sarà da questo punto di vista dato che gli unici fenomeni atmosferici mostratoci sono stati quelli della pioggia e del vento.

NEMICI GIURATI

F.E.A.R. è uno dei pochi giochi recenti che è riuscito a mostrare dei significativi miglioramenti nel campo dell'intelligenza artificiale applicata ai contesti ludici. Eravamo quindi molto curiosi di vedere come Monolith avesse applicato la sua nota perizia in questo campo al nuovo contesto. La risposta ci è arriva dai developer, sotto

I NEMICI CONTINUERANNO A VAGARE PER IL TERRITORIO, CURANDOSI E GIURANDOVI VENDETTA

QUAL È IL SUONO DELL'OSCURITÀ?

L'ABBIAMO CHIESTO A

BRIAN PAMINTUAN

DIRECTOROF AUDIO DEL GIOCO, CHE INTENDE DARE A MORDOR UN'ATMOSFERA PIÙ INQUIETANTE CHE MAI

DA DOVE PRENDETE ISPIRAZIONE PER FARE IN MODO CHE IL GIOCATORE POSSA DAVVERO PERCEPIRE L'OSCURITÀ INTORNO A LUI?
In giochi basati su questa licenza è fondamentale avere una buona colonna sonora, pertanto la nostra prima fonte di ispirazione per la composizione dei brani sono i nostri stati d'animo, o meglio, le nostre emozioni. Abbiamo dovuto guardare al nostro lato più oscuro, e affrontare faccia a faccia le nostre paure... Il risultato è da brividi lungo la schiena.

AVETE RICEVUTO UN QUALCHE TIPO D'AIUTO DAI TEAM CHE HANNO LAVORATO AI FILM DEDICATI A IL SIGNORE DEGLI ANELLI?
Stiamo lavorando a stretto contatto con la Middle Earth Enterprises, Peter Jackson e la Weta Workshop così da avere la certezza di essere il più fedeli possibili a questo vastissimo universo narrativo creato dalla mente di Tolkien.

PER TALION AVETE SCELTO QUALCHE ATTORE O DOPPIATORE FAMOSO?
Al momento non vi possiamo dire nulla in merito, ma stiamo puntando al meglio per dare vita e personalità al nostro personaggio.

forma del cosiddetto "Nemesis System". Il team ci ha infatti spiegato il particolare comportamento dei nemici che non riuscirete ad uccidere in battaglia, che continueranno a vagare per il territorio, curandosi e giurandovi vendetta. Vi farete dei nemici, insomma, e anche tanti. Gente come i Nazgûl, del resto, hanno dimostrato che nella Terra di Mezzo le creature ostili tendono a essere particolarmente insistenti. Per questo, i nemici che sfuggiranno alla vostra ira durante l'esplorazione, si ricorderanno di voi e useranno tattiche diverse rispetto a quelle viste nel primo duello. Non solo, ciascuno di loro sarà dotato di una sua personalità, oltre ovviamente ad avere abilità diverse in base alla razza di appartenenza. D'altro canto, potrete voi stessi adottare una serie di approcci non convenzionali, e ragionare su qual è la strategia migliore per abbattere un determinato tipo di nemico. Le relazioni tra i nemici e le loro caratteristiche vengono modellate in base alle azioni e decisioni che prenderete, in questo modo sarà totalmente imprevedibile sapere a priori chi diventerà il vostro avversario più accanito. Ripensando a F.E.A.R., una delle caratteristiche più spaventose dei nemici era la loro abilità di sfruttare l'ambiente circostante, prendendo ad esempio delle scrivanie da ufficio come copertura. Anche ne L'ombra di Mordor ci sarà dunque un legame stretto tra il mondo di gioco, dinamico e interagibile, e le scelte tattiche effettuate. Il gioco è stato realizzato in stretta collaborazione con Middle Earth Enterprises, società guidata dal regista dei film Peter Jackson che gestisce ogni trasposizione della licenza. Per quanto, come spesso avviene in queste operazioni, il controllo autoriale non è mai tanto pesante quanto sperato, quello che abbiamo finora ci lascia ben sperare nei confronti almeno di un uso originale del canovaccio tolkeniano. Il principale dubbio rimane sulla necessità di aggiornare alla sensibilità moderna un'epopea senza tempo come LOTR. Visitando gli studi di Monolith abbiamo respirato una fortissima devozione nei confronti dell'opera originale, il che è rassicurante. Ma, del resto, abbiamo percepito anche la necessaria lucidità per distaccarsene e darne un'interpretazione personalissima e intensa. A Mordor, l'ombra sta per scendere di nuovo, più cupa e opprimente che mai.

ANTEPRIME

ULTIME FANTASIE

"Chiusa una porta, si apre un portone"... Forse non esiste un detto più adatto al nostro passatempo preferito, che di generazione in generazione ha abbattuto limiti, ostacoli e compromessi, per farsi strada tra le fantasie dei game designer. Dopotutto, è proprio quello che ci aspettiamo, dalla "next gen": riuscire a realizzare i nostri sogni, come prima e meglio di prima. E Oculus Rift, in fondo, è la prova che l'immaginazione è un potere fondamentale, il fulcro stesso di questa industria, per quanto votato indissolubilmente al "vile" dio denaro. MA, lasciateci sorridere. Tra padroni di piccole e geniali cerchie di artisti e consumatori privi di gusto e cultura che con i loro stipendi fanno far carriera a trend alquanto discutibili, persone come Palmer e Chris Roberts, che con Star Citizen torna finalmente sotto i riflettori che merita, lasciano che le nostre speranze in parte infrante di bambinoni cresciuti tra invasioni spaziali e mondi invasi da funghi e tartarughe, siano davvero le ultime a morire. Almeno, diamo una sbirciata a cosa ci aspetta realmente, dietro questo enorme e minaccioso portone. Perché la vera next gen è riuscire a continuare a sognare in un mondo commerciale e industriale come quello del videogioco moderno. Never Stop Playing, repubblicani...

Valerio "Revolver" Pastore

LA FILOSOFIA DI GR

In sede di anteprima, GR analizza un'opera ancora in fase di sviluppo, pertanto sospende il suo giudizio concedendo sempre e comunque il benefici o del dubbio ai game developer autori del gioco. Ciò non significa, però, che GR ceda incondizionatamente all'hype: i nostri critici osservano e, quando possibile, provano un titolo con la precisa intenzione di fornire impressioni autentiche e precise, senza tralasciare eventuali dubbi su singoli elementi del gioco.

INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: PC
Origine: USA
Developer: Cloud Imperium Games, Behaviour Interactive, voidALPHA
Publisher: Cloud Imperium Games
Genere: FPS, Simulazione
Uscita: 2014
Giocatori: TBA

Profilo Chris Roberts

Pochi game designer possono affermare di aver avuto una carriera movimentata come quella di Chris Roberts. Nasce in California ma si trasferisce giovanissimo a Manchester, in Inghilterra; è praticamente adolescente quando realizza i suoi primi lavori per BBC Micro. Tornato negli USA, mette il proprio talento a disposizione della Origin Systems ideando, tra gli altri, il leggendario Wing Commander. Fonda Digital Anvil, Point of No Return Entertainment, Ascendant Pictures e infine la Cloud Imperium Games Corporation. È anche regista e produttore cinematografico.

Storia Chris Roberts

Stryker's Run
1986 (BBC Micro)

Times of Lore
1988 (Multi)

Bad Blood
1990 (C64)

Wing Commander
1990 (Multi)

Strike Commander
1993 (X86)

Starlancer
2000 (PC, Dreamcast)

Star Citizen

CONCEPT ■ Un po' Wing Commander un po' MMO, Star Citizen sancisce il ritorno sulla scena videoludica dell'istrionico Chris Roberts che, guarda caso, di Wing Commander è per l'appunto il papà.

C'è vita nello spazio

Tanto tempo fa, in una galassia lontana lontana, c'era un giovane pilota senza nome che, a bordo della gloriosa TCS Tiger Claw, affrontava l'esercito Kilrathi in memorabili battaglie interstellari destinate a fare la storia dell'universo e del videogioco. In quella stessa galassia c'era il sogno visionario e prematuro di un game designer le cui idee, irrealizzabili con le tecnologie dei primi anni Novanta, precorrevano i tempi a tal punto da lasciare intravedere quello che sarebbe successo solo qualche decennio dopo. C'era il dogfighting in prima persona, c'era una trama degna di Guerre Stellari, c'era Wing Commander e c'era pure Chris Roberts. Quello stesso Chris Roberts che, con quel futuro ormai alle porte, si appresta finalmente a coronare quel sogno fatto ventiquattro anni fa. Al momento del primo teaser trailer, c'è stato chi ha gridato al miracolo e ha catalogato quella meraviglia sotto l'etichetta di "Wing Commander 2014". Sbagliava, non perché non fosse un miracolo, ma perché Star Citizen non è né un seguito né un reboot della storica serie di "simulatori di guerre stellari" partorita dalla mente di Roberts nel lontano 1990. O almeno non solo. I duelli aerospaziali a bordo di navicelle iper-tecnologiche ci sono anche qua, ma non rappresentano altro che una minima parte dell'esperienza messa in piedi dal poliedrico autore californiano. Esperienza che si preannuncia complessa, immersiva, totalizzante e sterminata quanto l'universo di poligoni contenuto e compresso a fatica nel codice del gioco. Per cominciare, qualche dettaglio sulla trama: siamo nella Via Lattea del 30esimo secolo e a tenere le redini dell'organizzazione politica dell'intera galassia è la UEE, United Empire of Earth, una sorta di corrispettivo futuristico dell'impero romano. Il diritto di cittadinanza nella UEE non è cosa da tutti ma va bensì guadagnato sul campo. Servendo l'esercito imperiale, ad esempio. E se c'è un esercito, non ci sorprenderemmo certo se ci fosse anche un nemico da combattere, magari all'interno della campagna principale. Sì, la campagna principale, che poi è solo una delle due anime di cui Star Citizen si compone. Due anime (no, Beyond non c'entra niente) talmente distanti tra loro da sembrare appartenenti a due giochi diversi. E non è un caso, infatti, che addirittura i titoli siano differenti. L'appena citata campagna principale, per cominciare, prende il nome di Squadron 42. Affrontabile tanto in single player quanto in co-op (offline e online, attraverso l'ormai consolidato sistema drop-in/drop-out), la campagna alternerà alle fasi di esplorazione a terra una lunga serie di scontri aerei all'ultimo sangue, con quest'ultimi a fare da vero centro nevralgico del gioco. A metà tra la simulazione di volo e l'FPS, le sessioni di dogfighting rappresentano la chiara rilettura in chiave moderna di quanto apprezzato nel già citato Wing Commander. Superata la fase "Modulo Hangar", nella quale potrete gironzolare nel vostro personalissimo garage di astronavi e apportare tutte le modifiche del caso, verrete velocemente proiettati nello spazio aperto all'interno di uno dei tanti, tantissimi abitacoli magistralmente progettati dal team di designer. La qualità con cui sono state realizzate le varie navicelle è infatti impressionante: assemblate in un numero spropositato di componenti ultra-dettagliati, le astronavi sono soggette a una fisica incredibilmente realistica (non siamo stati nello spazio, ma ci piace pensare

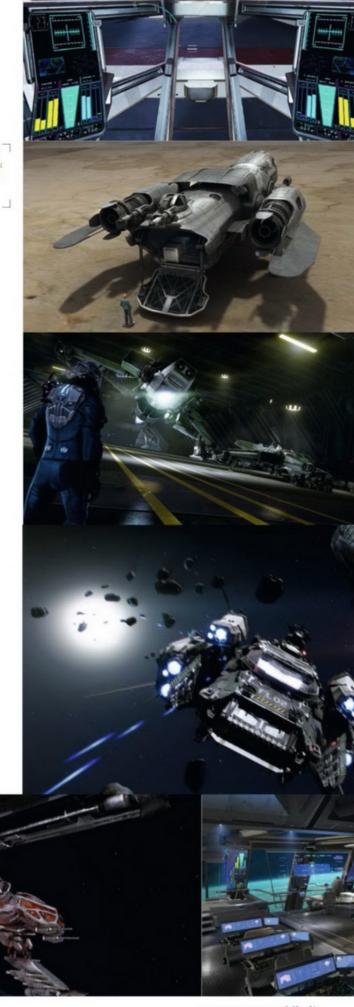
> "Non ho molta voglia di passare tre anni lavorando su un titolo per console next-gen e pubblicarlo al lancio degli hardware per una clientela molto piccola. Quindi l'ho escluso a priori"
>
> **CHRIS ROBERTS | CLOUD IMPERIUM GAMES CORPORATION**

Left: Con Star Citizen, Chris Roberts si dice sicuro di poter competere con i migliori titoli AAA. Ci sa tanto che abbia ragione lui...

CINEMA E VIDEOGIOCHI PARTE II

Non si diventa icona per caso e Chris Roberts, che icona lo è, ha fatto davvero di tutto per dimostrarcelo. Non pago del successo nel mondo dei videogiochi, Chris ha tentato di dare sfogo alla propria prorompente creatività anche all'interno dell'industria cinematografica. Prodotto da Digital Anvil, Wing Commander – Attacco alla terra è il risultato di tale impulso. La pellicola, di cui Roberts è regista, raggiunge le sale nel 1999 ed è naturalmente ispirato all'omonimo videogioco. Nei panni del protagonista un giovane Freddie Prinze Jr.

Ancora non si è parlato di microtransizioni, ma sembra che Star Citizen utilizzerà un pattern simile a quello delineato da Guild Wars 2, con elementi acquistabili tramite la valuta del gioco o con soldi veri.

Down: Tra le industrie che muovono l'economia della UEE compaiono la Roberts Space Industries, la Anvil Aerospace e la Origin Jumpworks. Vi dicono niente?

Manuele Paoletti

Bayonetta 2

CONCEPT ■ La strega supersexy torna con un nuovo taglio di capelli e tanta voglia di sangue, in esclusiva per Wii U.

Dopo aver fatto piangere gli angeli, Bayonetta non è ancora stanca.

Prendete una pin-up, datele un taglio di capelli di tendenza e un paio di pantaloni di pelle, poi armatela di tutto punto e aggiungete poteri magici. Mescolate con improbabili scenari metropolitani, angeli, demoni ed enormi creature, e infine mantecate il composto con ettolitri di bava. Ma fate attenzione: il livello di cattiveria della nostra eroina sarà direttamente proporzionale alla quantità di bava utilizzata. Il risultato, gonfio e lussurioso come un soufflé, sarà Bayonetta 2. Da un primo assaggio offerto nella demo, possiamo dirvi che finora la ricetta è ben riuscita, e speriamo che l'impasto non si sgonfi col procedere dello sviluppo. Dobbiamo ammettere che ci sembra difficile: pur con i suoi eccessi, il gusto a dir poco barocco e la pletora di nemici, moine e combo surreali che affollano ogni schermata del gioco, Bayonetta 2 promette di essere un impeccabile hack'n'slash, proprio come il suo predecessore. A dirla tutta, ora come ora ci sembra si tratti di una dose più ricca della stessa pietanza, e la cosa non ci dispiace affatto. Perché già nella sua prima apparizione Bayonetta si era imposta come una perla del genere action, e fare la sua conoscenza era diventato inevitabile, nonostante le vendite poco soddisfacenti. Il problema è che stavolta sarà più difficile prendere appuntamento con la pettoruta eroina, perché quest'ultima si paleserà solo ed esclusivamente su Wii U. Infatti, Bayonetta deve la sua nuova resurrezione proprio a Nintendo, che ha finanziato il gioco e, tuttavia, non è coinvolta nello sviluppo se non come osservatrice. Sega, invece, fornisce la propria consulenza in qualità di proprietaria del franchise. Inoltre, si è tenuto conto anche del feedback dei fan del primo titolo. Ciò nonostante, le loro proteste per l'esclusiva concessa a Nintendo sono state ignorate. Anzi, hanno avuto come unico effetto una rispostaccia via Twitter da parte di un esasperato Hideko Kamiya, creatore della serie. Attualmente, non si ha ancora una data di uscita (il gioco dovrebbe essere pronto in un momento imprecisato del 2014), né si conoscono i dettagli della trama. La demo ci ha mostrato il consueto florilegio di coreografie assassine, esplosioni, gemiti e creature soprannaturali, ma ci ha anche fatto intuire che Jeanne ritornerà, e che rischia di fare una brutta fine. La bionda strega, nel prologo del primo episodio aveva spedito Bayonetta in una bara in fondo a un lago, e in seguito si era scontrata con lei diverse volte. Adesso è definitivamente dalla nostra parte e, per di più, è dotata degli stessi poteri della protagonista, quindi potrebbe essere uno dei personaggi disponibili nella nuova modalità di gioco co-op. Sempre tra le novità, oltre all'acconciatura della protagonista (che non è comunque un dettaglio trascurabile, visto che un tempo i suoi capelli potevano fungere da arma), c'è l'Umbran Climax, che rende possibili attacchi molto potenti e spettacolari quando si raggiunge un certo

INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: Wii U
Origine: Giappone
Developer: Platinum Games
Publisher: Nintendo
Genere: Action
Uscita: 2014
Giocatori: 1 2

Profilo Platinum Games

Fondata nel 2006 con il nome Seeds Inc., la software house indipendente, con sede a Osaka, è la creatura di Shinji Mikami, Atsushi Inaba e Hideki Kamiya, già membri di Clover Studio. Nel 2008 Platinum Games annunciò un accordo con Sega che prevedeva la realizzazione di quattro giochi, tra cui Bayonetta. Quest'ultimo venne affidato a Hideki Kamiya, reso famoso dalla serie Devil May Cry.

Platinum Games

MADWORLD
2009 (Wii)

BAYONETTA
2009 (Playstation 3, Xbox 360)

VANQUISH
2010 (Playstation 3, Xbox 360)

METAL GEAR RISING: REVENGEANCE
2013 (Playstation 3, Xbox 360, Windows)

■ Up: Come potete vedere, gli effetti dell'Umbran Climax aggiungono un tocco di sobrietà allo stile già minimalista del gioco...

" Bayonetta 2 sembra avere le carte in regola per diventare una killer application, ma forse non basterà da sola a risvegliare l'interesse delle masse per la nuova macchina Nintendo "

LA FATICOSA RESURREZIONE DI BAYONETTA

Dopo essersi dovuta liberare da un sarcofago sprofondato negli abissi, la sexy e sadica strega ha lottato a lungo anche per tornare sui nostri schermi. L'arrivo di un seguito, infatti, è stato una sorpresa per i fan, e forse per lo stesso creatore della serie che, pur avendo discusso la possibilità di realizzare uno spin-off, non si aspettava che venisse finanziato un sequel. Il titolo, infatti, venne molto apprezzato dalla critica ma poco premiato dal mercato. Le sue sorti sono cambiate unicamente grazie all'entrata in scena di Nintendo.

Up: "Il tacco delle mie nuove Manolo Blahnik è un po' ingombrante, ma davvero utile!"

Down: "Adesso che siamo best friends, potremmo andarci a prendere un bel Cosmopolitan, quando avremo finito di devastare la città... sempre che qualcosa resti in piedi".

Veronica La Peccerella

Mario Kart 8

CONCEPT ■ Mario Kart 8 spinge al massimo l'hardware della Wii U: solo Nintendo d'altronde poteva sfruttare al meglio la propria console

La Pista Arcobaleno si raggiunge vincendo la gravità

Con la sua storia lunga vent'anni, dal 1993 a oggi, passando per ben sette capitoli, è arrivata ormai alla sua ottava iterazione, Mario Kart ha ora l'arduo compito di confermare anche su Wii U i suoi successi, nonché di rinnovare una saga che, negli anni, ha sempre avuto guizzi creativi tali da restare al passo con i tempi. Le novità richieste sono tante, perché il pubblico, per quanto sia giovane e decisamente meno hardcore rispetto alle altre console, è pur sempre esigente. Da qui deve ripartire, quindi, la principale novità di Mario Kart, che abbraccia finalmente l'alta definizione e fa già di questo la sua prima, grande, novità. Partiamo col dire che i tentativi di imitazione della nota saga sono stati diversi e che nella storia videoludica registriamo qualche tentativo di avvicinamento al successo: d'altronde Crash Bandicoot si infilò, nel 1999 nell'ultimo progetto della Naughty Dog, a sua volta in un kart per sfidare tutti i componenti del suo universo. Il primo tentativo fu Crash Team Racing, dalla qualità eccelsa e dal risultato soddisfacente, permettendo anche una sorta di free roaming tra i mondi alla ricerca dei famigerati cristalli. Peggiore fu la riuscita di Crash Nitro Kart e quindi per il bandicoot fu soltanto un fulmine a ciel sereno, un colpo da cento nel bersaglio del tiro con l'arco. Poi fu solo Mario Kart. Portatile o no, d'altronde, Super Mario ha sempre trasmesso grande fascino a bordo del suo kart, insieme con i nemici di sempre e gli immancabili amici, che stavolta dovranno confrontarsi anche con le piste antigravitazionali. L'idea di base è quella di sfruttare il più possibile il level design degli sviluppatori Nintendo, che fanno forza sulle capacità dell'hardware a loro disposizione, più potente di quello di Mario Kart 7, logicamente. Avrete così a che fare con delle biforcazioni che non vi condurranno a dei bivi soltanto orizzontali, nei più canonici sinistra o destra, ma anche in verticale, con la nuovissima possibilità di scegliere il percorso, creando paraboliche traiettorie che vi condurranno a trovarvi sovente a testa in giù. La fantasia dei level designer, insomma, si è scatenata per poter soddisfare ogni videogiocatore esigente e soprattutto per rinvigorire l'offerta del titolo. Mario Kart 8, quindi, non si presenta affatto come un prodotto stantio, nonostante i vent'anni trascorsi in balia di un medesimo concetto riproposto soltanto in salse diverse, ma anzi si fa aiutare dall'aspetto tecnico per confermarsi una sorta di rinascita per Nintendo Wii U, che non si è di certo impegnata per conquistare i fan o il pubblico generico. La renderizzazione in Full HD riesce ad assestarsi a pieni voti sui 60 fps, in attesa di poter valutare con occhio attento e scrupoloso la versione definitiva, mostrando come Mario Kart 8 si presenti in qualità di titolo meglio realizzato graficamente. D'altronde se non è proprio Nintendo a sfruttare la propria macchina al massimo, non immaginiamo chi possa farlo al suo posto. Per ciò che concerne invece il Gamepad e relativo supporto, Nintendo

INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: Nintendo Wii U
Origine: Giappone
Developer: Nintendo
Publisher: Nintendo
Genere: Corse
Uscita: Primavera 2014
Giocatori: 12

Profilo Mario Kart

La saga, iniziata nel 1992 su SNES, offre la possibilità di guidare tutti i personaggi dell'universo di Mario in corse sfrenate su piste che simulavano l'effetto tridimensionale. Obiettivo ultimo delle corse è raggiungere la Pista Arcobaleno, ancora oggi riproposta, sfruttando i numerosi power up disseminati sulla pista, ed evitare gli ostacoli lanciati dagli avversari o collocati sul percorso.

Storia Mario Kart

Super Mario Kart
1993 (SNES)

Mario Kart 64
1997 (Nintendo 64)

Mario Kart: Double Dash!!
2003 (GameCube)

Mario Kart DS
2005 (Nintendo DS)

Mario Kart Wii
2008 (Wii)

Mario Kart 7
2011 (Nintendo 3DS)

■ Down: Ecco un esempio di pista non del tutto regolare: la gravità è stata leggermente rivista e stavolta il vostro kart non è saldamente fissato a terra, ma leggermente sospeso in aria.

■ Up: Grazie [illegible] potranno anche aggrapparsi al veicolo in corsa, [illegible]

"La fantasia dei level designer, soddisfa ogni videogiocatore esigente e soprattutto rinvigorisce l'offerta del titolo."

Up: La biforcazione della pista che si intravede sullo sfondo non lascia adito a dubbi sulla presenza di un bivio... verticale!

Up: Così come in Mario Kart 7 anche nell'ottavo capitolo della serie potremo raccogliere le monete. Il massimo, confermando la stessa politica, rimarrà di dieci.

COMBATTENDO LA GRAVITÀ

Sembra un'innovazione da poco, ma l'assenza di gravità presente in alcune delle piste di Mario Kart 8 lancia un messaggio chiaro: l'inventiva in casa Nintendo non è finita! I momenti a testa in giù sono alcuni degli stralci di gameplay più riusciti e rappresentano di certo una bella novità per la serie, conferendo al gameplay una bella novità. Inoltre, tutte le componenti dei precedenti Mario Kart sono ancora presenti ed anzi sono state ampliate e potenziate.

intenzione di utilizzare il nostro controller per attività secondarie, potremo sempre seguire l'andamento della gara sullo stesso, con il supporto delle mappe e dei movimenti dei nostri avversari e anche del nostro, ovviamente. Infine, non poteva mancare un ricco comparto multiplayer online, oltre al canonico in split-screen: quest'ultimo permetterà di arrivare fino a quattro giocatori, mentre quella in rete arriverà a toccare i 12 partecipanti. Avrete la possibilità di registrare i vostri video e condividerli in qualsiasi momento con grande velocità grazie al supporto del Miiverse, così da poter rendere più interessanti le sfide e magari diventare dei veri e propri pionieri della condivisione delle gare dei kart. D'altronde chi l'ha detto che solo un gol a Fifa può essere spettacolare?

Mario Petillo

Thief

CONCEPT ■ Un'avventura in cui la discrezione conta tutto, in una cupa città sull'orlo della rivolta, dove un ladro egoista ha deciso di fare del furto la sua ragione di vita.

Thief ritorna con un reboot più promettente che mai

Eidos si trova attualmente al lavoro sullo sviluppo del ritorno di una grande serie, ben nota ai giocatori su PC: Thief, che narrava le gesta di Garret, un carismatico maestro ladro impegnato a mettere a segno quanti più colpi possibile, sullo sfondo di un mondo ispirato all'architettura medievale, insaporito però da elementi steampunk. Il titolo che troveremo sugli scaffali nel prossimo anno, pur essendo un reboot e perciò un gioco completamente nuovo e sotto molti aspetti diverso rispetto a quanto offerto in passato, mantiene intatto il sapore steampunk. Il gioco si svolge nell'area di "The City", città decisamente problematica i cui abitanti si avventurano poco volentieri per le vie malsicure, lontano dai palazzi fastosi dove pochi privilegiati conducono vite all'insegna del lusso. La grande divisione della società in due parti contrapposte viene a incarnarsi da una parte nel Barone, accentratore di potere e ricchezza, e dall'altra in Orion, leader del movimento che spinge i cittadini a sollevarsi in rivolta. In questo clima instabile e teso si inserisce Garrett, che al soldo di Basso, il suo committente, porta a termine missioni in ogni punto della City. Benché il nostro sia poco incline a immischiarsi in affari che non lo riguardano, preferendo rubare solo ed esclusivamente per sé stesso, scommettiamo che si troverà suo malgrado coinvolto in questioni più grandi di lui. Nel momento in cui si accetterà di portare a termine una missione, apparirà sulla mappa in dotazione al personaggio un indicatore di posizione che guiderà l'utente direttamente sul suo prossimo luogo di lavoro. Giunto nei paraggi, sarà cura del gamer perlustrare la zona e approntare un piano d'azione: molte volte verrà richiesto di infiltrarsi in ambienti al chiuso, e questo renderà la vita difficile al nostro ladro, poiché i punti di illuminazione saranno logicamente maggiori e più efficienti rispetto che nelle strade, e i nascondigli da sfruttare diminuiranno drasticamente. Prima però che pensiate di potervi comportare analogamente a quanto fareste nei panni di un Assassino (alto profilo = carneficina), sappiate che il buon Garrett avrà le mani leste, ma non per fare a botte: è e rimane un ladro, addestrato ad arrampicarsi, nascondersi, muoversi furtivamente, non a combattere! Per questo, nonostante potrà capitare di trovarsi a dover fronteggiare dei nemici in scontri aperti, sarà assolutamente preferibile non dare nell'occhio e resistere all'impulso di balzar fuori da dietro l'angolo e liberarsi la strada usando la violenza: il gioco potrebbe non valere la candela. Quindi, cosa mette a disposizione Eidos per fare di Garrett un ladro provetto, maestro nell'arte del basso profilo? Partiamo dall'attrezzatura in dotazione al nostro uomo: porta infatti con sé degli attrezzi da scasso, che al principio serviranno ad aprire un numero limitato di serrature, ma diverranno sempre più utili man mano che verranno potenziati. Altro elemento di fondamentale importanza è l'arco, che potrà essere usato in coppia con diversi tipi di frecce, acquistabili presso le botteghe. Oltre alla classica freccia con la punta di metallo, da usare per uccidere dalla distanza, sarà possibile scoccare frecce dalla punta piatta, che fungeranno da diversivo sonoro, rimbalzando sulle pareti, oppure serviranno anche a stordire gli avversari, colpendoli in modo non letale. Le frecce con carica ad acqua permetteranno di estinguere le fiamme di bracieri o fiaccole, creando zone d'ombra perfette per muoversi senza essere avvistati; le frecce incendiarie, invece, appiccheranno il fuoco creando trambusto tra le guardie, che pur vedendo Garrett, non potranno certo raggiungerlo passando tra le fiamme. Ultima ma non meno importante, la freccia-rampino con corda consentirà di raggiungere aree altrimenti inaccessibili, come anche di realizzare rapide fughe, arrampicandosi lestamente in cima ai palazzi per

> ""sarà assolutamente preferibile non dare nell'occhio e resistere all'impulso di balzar fuori da dietro l'angolo e liberarsi la strada usando la violenza: il gioco potrebbe non valere la candela""

INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: PS3, PS4, XBOX360, XBOXONE, PC
Origine: Regno Unito
Developer: Eidos Montreal
Publisher: Square Enix
Genere: Azione-avventura
Uscita: 25 febbraio 2014
Giocatori: 1

PROFILO SERIE THIEF

La serie di Thief nasce nel 1998 per PC, ad opera del developer Looking Glass Studios. Thief permetteva fin dal primo episodio di vestire i panni del maestro ladro Garrett. Il gioco, basato su una meccanica prevalentemente stealth, richiedeva di evitare quanto più possibile scontri e uccisioni non necessarie: aumentando la difficoltà, qualunque uccisione comportava il termine della partita.

Storia Thief

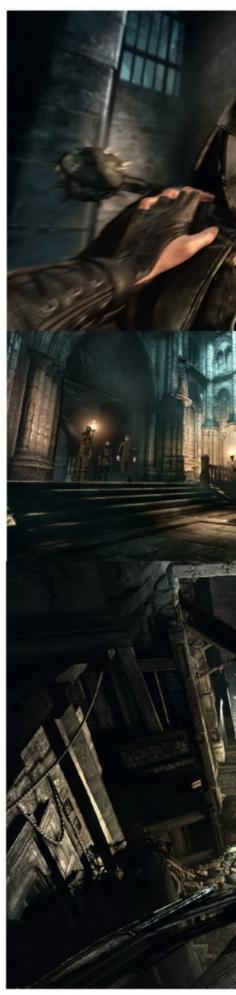
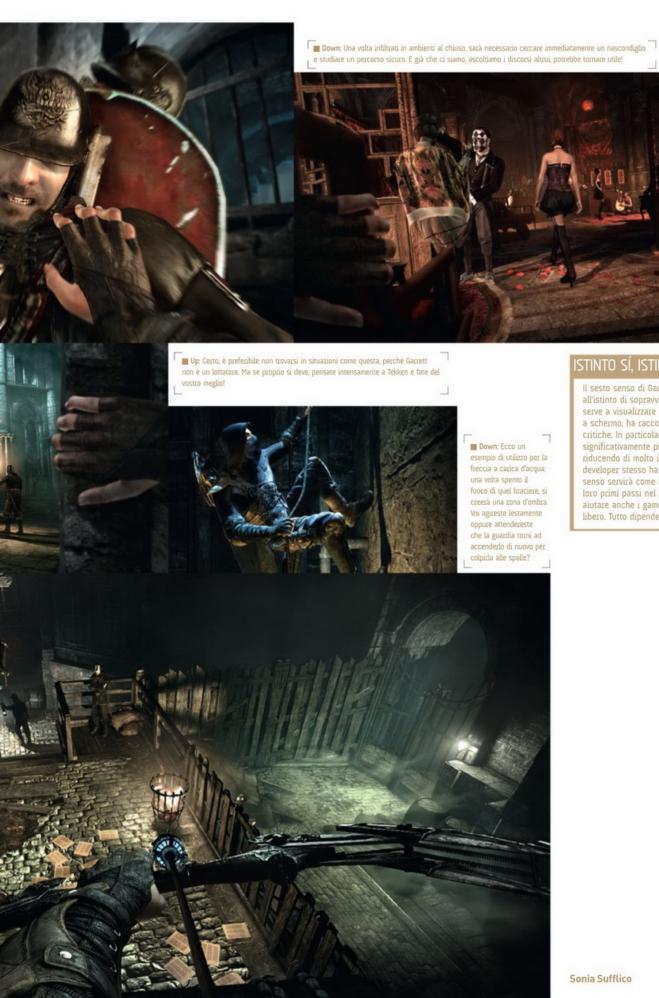
Thief: The Dark Project **1998 (PC)**

Thief II: The Metal Age **2000 (PC)**

Thief: Deadly Shadows **2004 (PC, XBox)**

■ Down: Una volta infiltrati in ambienti al chiuso, sarà necessario cercare immediatamente un nascondiglio e studiare un percorso sicuro. E già che ci siamo, ascoltiamo i discorsi altrui, potrebbe tornare utile!

■ Up: Certo, è preferibile non trovarsi in situazioni come questa, perché Garrett non è un lottatore. Ma se proprio si deve, pensate intensamente a Tekken e fate del vostro meglio!

■ Down: Ecco un esempio di utilizzo per la freccia a carica d'acqua: una volta spento il fuoco di quel braciere, si creerà una zona d'ombra. Voi agireste lestamente oppure attendereste che la guardia torni ad accenderlo di nuovo per colpirla alle spalle?

ISTINTO SÍ, ISTINTO NO

Il sesto senso di Garrett, che similmente all'istinto di sopravvivenza in Tomb Raider serve a visualizzare gli elementi utili a schermo, ha raccolto anche alcune critiche. In particolare, pare che renda significativamente più facile giocare, riducendo di molto il livello di sfida. Il developer stesso ha affermato che il sesto senso servirà come aiuto per i giocatori ai loro primi passi nel gioco; magari potrebbe aiutare anche i gamer con poco tempo libero. Tutto dipende dall'uso che se ne farà.

Sonia Sufflico

The Order: 1886

CONCEPT ■ The Order è il nome di una misteriosa associazione che combatte creature mostruose in una versione alternativa della Londra di fine '800.

L'ordine dal caos

The Order: 1886 è un titolo avvolto da una coltre di mistero più spessa di quella nebbiosa che circonda la Londra vittoriana che fa da sfondo alle vicende del gioco. Piuttosto notevole, dunque, è che una nuova IP della quale è stato mostrato pochissimo sia già riuscita a segnalarsi come una delle esclusive più attese per PlayStation 4. Responsabili dello sviluppo sono gli americani Ready at Dawn, che già con le loro iterazioni del marchio God of War su PSP avevano dimostrato di sapere trasporre esperienze di grande respiro anche dentro limiti hardware circoscritti. Solo che, in questo caso, si parla di PlayStation 4, e la parola "limite" sembra non andare molto d'accordo con la nuova piattaforma. Il trailer che ha accompagnato l'annuncio del gioco allo scorso E3, dunque, orgogliosamente realizzato solo con grafica in-game, lasciava già trasparire un aspetto visivo di prim'ordine, unito ad una personalità costruita sulla mescolanza di stimoli, eppure molto marcata. Le premesse di The Order prendono vita da una evoluzione parallela dell'umanità, che tra il settimo e l'ottavo secolo è andata a formare una nuova razza chiamata "half-breed", composta da creature mostruose e molto pericolose, che hanno rappresentato una costante minaccia per la specie umana. Proprio per fronteggiare il problema, un uomo chiamato Arthur ha formato una associazione di valorosi personaggi. Se pensate al ciclo bretone, con i suoi Cavalieri della Tavola Rotonda, non sbagliate. Ad aiutare i personaggi giunge la scoperta di un liquido chiamato "Black Water", che assicura loro capacità fisiche fuori dal comune ed una longevità molto più estesa rispetto agli altri essere umani: pur non risultando immortali, infatti, i membri dell'Ordine riescono ad attraversare le epoche, continuando a difendere l'umanità. Ogni "cavaliere", inoltre, si impegna ad allenare un discepolo, che prenderà il suo nome quando questi morirà. Il protagonista della nostra storia, Grayson, è il terzo membro dell'Ordine a portare il nome di Galahad, e ancora alla fine del diciannovesimo secolo combatte le immonde creature. L'anno riportato nel titolo, in particolare, rappresenta un'importante svolta. Prende corpo, infatti, la rivoluzione industriale, che nel mondo del gioco ottiene risultati ben superiori rispetto a quelli che potremmo immaginare: le nuove tecnologie permettono ai membri dell'Ordine di ottenere tutta una serie di strumenti letali, che potrebbero fare la differenza nella lotta contro gli half-breed. Nel frattempo, però, cominciano a sollevarsi le fasce popolari più povere della città, che chiedono un livellamento sociale: nella mira delle fazioni più estreme arriva anche l'Ordine stesso, che è legato ad ambienti aristocratici e viene accusato di favorire gli interessi dei più ricchi. I membri si troveranno quindi fra due fuochi, dovendo confrontare le minacce che vengono dai loro simili oltre a quella alla quale dedicano la loro causa. L'azione di gioco avrà luogo con una visuale in terza persona con il protagonista leggermente spostato di lato, alla maniera di Gears of War e Resident Evil 4. Gli scontri daranno inoltre spazio al canonico cover-based shooting e ai quick-time events. Galahad sarà frequentemente accompagnato dai compagni di squadra, formulati anche in questo caso secondo una commistione di storia e mito: ci saranno Isabeau (Lady Igraine), allieva del protagonista e da lui attratta, Sebastian Malory (Sir Percival) imparentato con lo scrittore Thomas Malory (autore di La Mort d'Arthur), fino ad arrivare al marchese de Lafayette, nelle vesti di un semplice apprendista e quindi sprovvisto del nome di un cavaliere. Le armi a disposizione dei prodi andranno a riflettere i tratti

> " The Order: 1886 sembra avere ben piùdi qualche asso nella propria manica per spiccare tra i titoli next-gen che stanno per affollare gli scaffali. "

INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: PS4
Origine: USA
Developer: Ready at Dawn
Publisher: Entertainment
Genere: Third person shooter
Uscita: TBA
Giocatori: 1

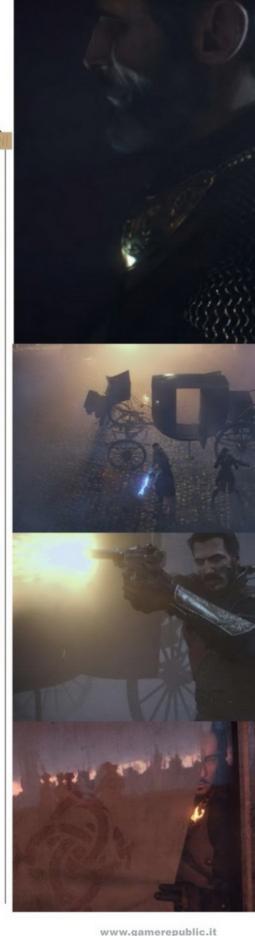
Profilo Ready at Dawn

Ready at Dawn è uno sviluppatore indipendente californiano, fondato nel 2003, tra gli altri, dall'italiano Andrea Pessino. RAD si è fatta notare, fino ad oggi, producendo in esclusiva PSP ottimi episodi di serie celebri come Jak and Daxter e God of War. The Order è il loro primo titolo per una console casalinga: si preannuncia un ingresso in grande stile.

Storia Ready at Dawn

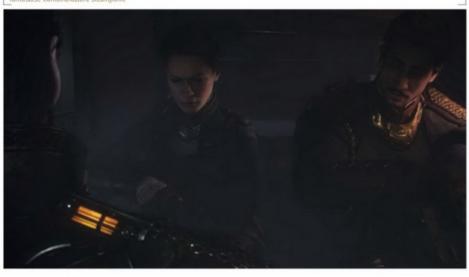
Daxter
2006 (PSP)

God of War: Chains of Olympus
2008 (PSP)

God of War: Ghost of Sparta
2010 (PSP)

UNA FISICA BESTIALE

Tra i tanti aspetti misteriosi del titolo di cui parliamo, c'è un punto fermo: The Order contemplerà uno dei modelli fisici più avanzati mai visti in un videogioco. Abel, questo il nome del motore, tiene conto di elasticità e consistenza degli oggetti, dando luogo ad effetti sbalorditivi. In The Order sparare a una bandiera nel vento le farà mutare direzione, mentre le esplosioni disintegreranno gli elementi di legno in mille pezzi, che si potrà continuare a manipolare a piacimento.

Up: Lo sguardo del protagonista sembra mostrare che secoli di lotta contro forze oscure hanno avuto il loro peso.

Up: La Londra caratterizzata da Ready at Dawn non è tanto diversa da quella realmente esistita nell'ottocento, salvo che per le fantasiose contaminazioni steampunk.

Pasquale Parisi

South Park: Il bastone della verità

CONCEPT ■ Matt Stone, Troy Parker e Obsidian Entertainment si alleano con Ubisoft per portare la celebre serie nel mondo dei videogiochi, seguendo in toto i dogmi che l'hanno resa parte della cultura moderna.

Si salvi chi può, il nuovo ragazzo è in città!

Dopo aver lavorato a numerosi titoli dalla dubbia riuscita, gli stessi Matt Stone e Trey Parker avevano giurato di non tentare più la via del tie-in per South Park, che, eliminato qualche picco qualitativo, proprio non è riuscita a inserirsi nel mondo dei videogiochi come avrebbe voluto (o dovuto). Ciononostante, siete qui oggi a leggere questa anteprima dedicata a South Park: il bastone della verità, simbolo che qualcosa è cambiato nelle intenzioni dei due creativi. In collaborazione con Ubisoft, subentrata dopo l'asta fallimentare di THQ, gli autori della serie dei South Park Studios sono riusciti ad ottenere carta bianca sulla cura del nucleo del gioco di ruolo, andando a trovare le condizioni ideali per rilasciare sul mercato un prodotto di qualità che si avvarrà di maestranze al soldo di Obsidian Entertainment. Al centro di tutto, appunto, resteranno loro due, Matt Stone e Trey Parker, i quali fungeranno da sceneggiatori, doppiatori e consulenti per la storia e i personaggi del gioco.

Prenderete quindi i panni del nuovo bambino, il "New Kid", che verrà reclutato da Cartman e compagni per preservare il futuro di South Park, la quale è stata attaccata da tutti i "cattivi" storici della serie. Il vostro scopo principale, quindi, sarà quello di farvi degli alleati in modo da trovare "il bastone della verità", oggetto al centro delle vicende e detentore di un grande potere non meglio precisato. Sin dall'inizio lo scopo dei due padri dello show è stato quello di portare l'essenza della serie animata su schermo, con l'obiettivo di renderne una versione tanto fedele da farla sembrare in tutto e per tutto un episodio di quest'ultima. Questo è il motivo per cui gli elementi fantasy del titolo, pur attenendosi ai cliché del genere in chiave satirica, saranno mimati da "soluzioni" stilistiche tipiche della fantasia dei bambini, come armi di legno, peti che diventano "magie del fuoco" e scherzi degni di una scolaresca, nel tentativo di portare la comicità dissacrante di South Park nell'industria dei videogiochi. Stilemi a parte, il gameplay seguirà una strada battuta familiare ai gamer, con il protagonista che dovrà scegliere fra cinque classi da cui deriveranno i tratti distintivi del suo essere combattente. Nello specifico parliamo di Soldato, Mago, Ladro, Chierico e, in questo caso immancabile, Ebreo, che sarà riconducibile al Paladino presente in molti esponenti del genere. Quando si tratterà di "suonarle" agli altri bambini, South Park vi metterà davanti ad un sistema derivato dai JRPG vecchia-scuola, aprendo una sessione a turni in cui il protagonista e i suoi alleati dovranno affrontare una "linea" di nemici in successione affidandosi alle skill di classe o agli attacchi forniti dall'arma in possesso, che comprendono anche alterazioni di status e potenti evocazioni. In alcune situazioni però, l'istanza di scontro si potrà evitare usando delle abilità disponibili durante l'esplorazione. Il protagonista, infatti, avrà dalla sua il cosiddetto "Nagasaki", un peto micidiale multi-uso, che, fra gli altri, non servirà solo a stendere i nemici, ma anche a sfondare condotti d'areazione, incendiare benzina, spostare oggetti e stordire nemici. Nella versione finale, infatti, i livelli dovrebbero porsi un po' come un vago incontro fra avventura grafica e gioco di ruolo, con aree delimitate in cui raccogliere loot, esaminare l'ambiente e risolvere dei semplici puzzle che vi porteranno all'evento successivo, con tanto di personaggi non giocanti con cui intrattenere conversazioni decisamente "sui generis". Ognuno di quest'ultimi, ovviamente, farà parte dell'immensa opera di fan-service posta in essere dagli sviluppatori, e uscirà direttamente dalla serie televisiva mantenendo intatta la personalità e i tratti distintivi. Per fare un esempio, qualora decideste di usare Sparky, il cane di Stan, in

> "Gli elementi fantasy del titolo, pur attenendosi ai cliché del genere in chiave satirica, saranno mimati da "soluzioni" stilistiche tipiche della fantasia dei bambini"

■ **Right:** Gli ambienti esplorabili offriranno tesori, puzzle, e interazioni con vari personaggi tratti direttamente dalla serie, il tutto in location facilmente riconoscibili dai fan.

INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: Windows, Xbox 360, Playstation 3
Origine: California, US
Developer: Obsidian Entertainment
Publisher: Ubisoft
Genere: GDR
Uscita: 6 Marzo 2014
Giocatori: 1

Profilo Obsidian Entertainment

Obsidian Entertainment è una software house di Santa Ana, California, fondata nel 2003 dopo la caduta dei celebri Black Isle Studios, divisione votata allo sviluppo di GDR per Interplay. Fra le figure di spicco riconosciamo Chris Avellone e Feargus Urquhart, il cui lavoro su titoli del calibro di Planescape: Torment e Icewind Dale non sarà mai dimenticato. Al momento Obsidian lavora principalmente sfruttando licenze di terze parti per creare ruolistici di vario genere.

Storia Obsidian Entertainment

ESPLORANDO IL VICINATO

Creare le ambientazioni per un videogioco e crearle per un cartone animato richiede due tipi di approccio decisamente differenti. A confermarlo sono gli stessi Matt Stone e Trey Parker, che in una recente intervista hanno dichiarato di non aver mai avuto, sino ad oggi, una pianta della città di South Park. Il bastone della verità ha costretto i due a farne una studiando minuziosamente ogni episodio. Il titolo, infatti, sfrutterà le strade come HUB in cui spostarsi da un luogo all'altro.

Up: Gli Hippies sono uno dei grandi ritorni del gioco, e soltanto una delle fazioni che incontrerete durante la quest principale.

Giulio Pratola

Moebius

CONCEPT ■ Malachai Rector, antiquario dalla mente brillante, rimane immerso in una trama misteriosa incentrata intorno a strani ricorsi storici

La grande tradizione dell'avventura

Chiunque abbia anche solo avvicinato fugacemente il genere delle avventure grafiche non può non venire scosso dal nome che giganteggia dietro Moebius. Jane Jensen è una storyteller di enorme rilievo, e certamente uno dei personaggi che più hanno contribuito all'epoca d'oro del "punta e clicca", in particolare grazie alla serie Gabriel Knight. Pinkerton Game Studios, dunque, non ha avuto difficoltà a raggiungere la somma (poco più di 400.000 dollari) necessaria a ritenere raggiunto l'obiettivo del Kickstarter relativo al proprio primo prodotto, che abbiamo testato in una versione provvisoria, sebbene piuttosto rappresentativa del prodotto finito. Moebius viene indicato come "paranormal thriller", e sia nella definizione che nelle premesse richiama certamente il più illustre antenato. Malachai Rector, il protagonista, è un antiquario dotato di un Q.I. di 175 punti e graziato da una formidabile memoria fotografica: riesce a ricordare qualunque informazione abbia mai appreso e a raffrontare all'istante i particolari più disparati. Tutto ciò gli torna particolarmente utile nel proprio lavoro, che consiste principalmente nella verifica della genuinità di artefatti storici per facoltosi collezionisti. Accanto a questo, Malachai possiede un piccolo negozio di antiquariato a Manhattan, che conduce grazie al supporto della segretaria Gretchen. Se, appunto, le premesse sembrano in qualche modo affini a quelle della serie Gabriel Knight, le vicende non tardano a prendere pieghe molto diverse: il protagonista viene contattato da FITA, una misteriosa agenzia governativa, ed incaricato di indagare l'assassinio della giovane donna veneziana Bianca Cardolo, trovata impiccata ad un ponte. Uno strano aspetto dell'avvenimento, tuttavia, sta nella somiglianza tra la vita della vittima e quella di altre figure storiche, che pone le basi per una vicenda incredibile. La struttura di Moebius trova riferimento nella più classica formula dell'avventura grafica, esemplificata, ad esempio, da un sistema di punteggio vicino a quello delle avventure Sierra. Allo stesso tempo, vengono proposti aiuti che possono tenere traccia dei passaggi da effettuare piuttosto che evidenziare istantaneamente tutti gli hotspot di ogni schermata. Naturalmente, gli aiuti sono opzionali: le meccaniche, d'altra parte, prevedono enigmi ridotti all'osso, spesso razionali ma non sempre immediati. L'impianto è talmente classico che i tablet e smartphone che fanno frequentemente capolino sembrano quasi esser messi lì apposta per esclamare la modernità del prodotto. Dove, effettivamente, Moebius introduce interessanti novità, è nell'utilizzo delle meccaniche di indagine associate ai dialoghi. Oltre ad esaminare gli oggetti, infatti, Malachai può analizzare le persone stesse: in questo caso bisognerà associare una considerazione concreta in relazione a tratti dell'aspetto delle persone, per poterne evidenziare uno stato non evidente. Tremori e sudore, ad esempio, potrebbero indicare che un dato personaggio nasconde qualcosa. Una volta individuate, da novelli Sherlock Holmes, le peculiarità di ogni personaggio, sarà possibile contare su scelte di dialogo extra, che potranno condurre in direzioni diverse alcune situazioni. La progressione di Moebius porta a indagare casi di "somiglianze storiche" nelle location di Venezia, Il Cairo, Zurigo, Parigi ed altre ancora. Ogni ambientazione prevede una mappa che raccoglie i principali punti di interesse,

INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: PC, Linux, Mac OS X, iPad
Origine: USA
Developer: Pinkerton Road Studio
Publisher: Pinkerton Road Studio
Genere: Avventura grafica
Uscita: TBA 2013
Giocatori: 1

Profilo Pinkerton Road Studios

Pinkerton Road Studios è il nuovo team diretto da Jane Jensen, creatrice della serie Gabriel Knight: lo studio si propone la realizzazione di giochi tramite la modalità del CSG (Community Supported Gaming), che prevede la partecipazione diretta degli utenti nel processo di produzione. Moebius è il loro primo lavoro, e sarà seguito dal remake "20th Anniversary Edition" del primo Gabriel Knight.

Storia Jane Jensen

King's Quest VI: Heir Today, Gone Tomorrow **(1992) Amiga, Mac, Pc**

Gabriel Knight: Sins of the Fathers **(1993) PC**

Gabriel Knight 2: The Beast Within **(1995) PC, Mac**

Gabriel Knight 3: Il mistero di Rennes-le-Château **(1999) PC**

■ **Down:** Le indagini vengono effettuate tramite la comparazione degli indizi rispetto a determinate figure storiche: man mano che i dati andranno ad accumularsi sarà possibile, tenendo presenti le corrispondenze con le figure di riferimento, circoscrivere sempre più la selezione.

> "Dove, effettivamente, Moebius introduce interessanti novità, è nell'utilizzo delle meccaniche di indagine associate ai dialoghi."

■ Left: I modelli tridimensionali dei personaggi si sposano molto bene con le ambientazioni, donando al titolo un ottimo colpo d'occhio, ben diverso da quanto si potrebbe immaginare in relazione al budget.

TUTTO INTORNO A TE

I tempi cambiano, ed anche i protagonisti delle avventure grafiche traggono grande giovamento dalla tecnologia. Lo smartphone di Malachai, ad esempio, pone a portata di mano molte importanti funzioni. Oltre alle telefonate, l'apparecchio può condurre ricerche via web, fornire aiuti, riprodurre file musicali e, soprattutto, fungere da centro delle indagini: raccoglie, infatti, tutti gli indizi raccolti sugli oggetti delle indagini, e consente di effettuare raffronti e trarre conclusioni.

mentre i singoli luoghi sono resi tramite una successione di schermate statiche: i fondali bidimensionali sono particolarmente pregevoli, realizzati in uno stile "hand-drawn" quasi da hidden-object game. Risultano per la maggior parte bene integrati agli sfondi i modelli tridimensionali dei personaggi, che non mostrano però la stessa cura: la conformazione stessa di modelli come quello del protagonista potrebbe essere rivista, mentre le animazioni complessive mostrano ampio spazio per i miglioramenti, ma saranno certamente ottimizzate prima della release definitiva. Nonostante il budget ridotto, il gioco è interamente doppiato, senza picchi notevoli ma con buona resa complessiva. La scrittura della Jensen, d'altra parte, è una garanzia, e prospetta una trama dagli esiti irresistibili, condotta con grande sapienza tramite interessanti conversazioni tra lo spocchioso protagonista e un cast di personaggi che raramente risultano mere figurine di contorno. Insomma, anche in questa veste ancora provvisoria, Moebius risulta più che convincente: poco incline a "fuochi d'artificio" audiovisivi, la qualità riesce ugualmente ad emergere in ambito narrativo. Allo stesso tempo, la struttura di gioco rimane tanto classica da poter attirare l'appassionato più integerrimo, mentre le accortezze riservate ai giocatori meno esperti renderanno l'esperienza accessibile a ogni genere di pubblico.

Pasquale Parisi

■ **Left:** La riconquista dell'Isola passerà anche e soprattutto dalla definitiva cacciata dei vichinghi dai mari tropicali: per conseguire questo obiettivo, i nostri eroi dovranno effettuare una pericolosa escursione alla volta di un misterioso arcipelago formato da 6 differenti atolli ghiacciati.

Donkey Kong Country: Tropical Freeze

CONCEPT ■ Meccaniche collaudate, la consueta pletora di simpaticissimi personaggi e un'ambientazione invernale tutta da riscoprire: lo scimmione più amato dai Nintendo fan è pronto per il suo debutto su Wii U.

L'isola di Donkey Kong come non l'avete mai vista!

Da oltre vent'anni, la colorata Isola di Donkey Kong rappresenta una meta turistica gettonatissima per gamer di tutte le età, tanto che ognuno di noi può dire di avervi trascorso almeno un paio di leggendarie vacanze. Alla luce di questi trascorsi, nessuno sarà quindi felice di sapere che un agguerrito branco di pinguini vichinghi abbia trasformato quel rigoglioso paradiso terrestre in un gelido atollo di ghiaccio, né tantomeno che i suoi adorabili abitanti siano stati brutalmente sfrattati dalle loro abitazioni. Come prevedibile, un sopruso del genere non poteva restare impunito agli occhi dell'irsuto padrone di casa: secondo i vertici Nintendo, questi sarebbe infatti pronto a scatenare una vigorosa rappresaglia. Qualora aveste voglia di dargli una zampa, sappiate che l'ora x scatterà il prossimo febbraio e che, prima di raggiungerlo, fareste comunque meglio a rispolverare l'ottimo Donkey Kong Country Returns per Wii: al di là delle variazioni ambientali sottintese dall'ossimoro, Tropical Freeze sembra d'altronde orientato a promuovere un'esperienza di gioco molto simile, nonché destinato a riproporre ritmi dinamici che solo una valida impostazione bidimensionale parrebbe in grado di esaltare. Onde ammorbidire le conseguenze di un effetto déjà vu altrimenti rischioso, i ragazzi dei Retro Studios hanno in ogni caso rinfrescato il gameplay di base attraverso l'introduzione di alcune novità strutturali, tra le quali balzano subito all'occhio i graziosi "asset" adibiti alla formazione di ostacoli legati alla particolare rigidità del clima sopraggiunto e un'ambientazione caratterizzata da un insolite connotazioni invernali. Dal punto di vista concettuale brilla, invece, l'ingresso in scena della piccola Dixie Kong in veste di personaggio giocabile, la cui invidiabile destrezza assicurerà all'utente la possibilità di esplorare gli scenari anche in altitudine e raggiungere così locazioni che Donkey Kong e il fido Diddy troverebbero altrimenti irraggiungibili. Nel sottolineare la reintroduzione delle spassose sezioni subacquee già apprezzate nel precedente capitolo della serie, ci riserviamo infine il lusso di attenderci ulteriori sorprese dal quarto, misterioso protagonista giocabile anticipato dagli sviluppatori: una supplementare new entry che potrebbe arricchire oltremodo il patrimonio di quello che potrebbe facilmente confermarsi come uno dei migliori platform disponibili su Wii U.

Gianpaolo "Mossgarden" Iglio

■ **Right:** Se il caro Diddy Kong potrà fare ricorso al suo leggendario Jetpack per compiere balzi al di fuori della portata del suo grosso Zio, Dixie potrà sfruttare la sua elastica coda di cavallo per conquistare le vette di scenari che andranno sviluppandosi anche in verticale. Proprio come accadeva in DKC Returns, detti personaggi potranno essere interpretati da altri utenti in ambito Co-Op o sfruttati come Power Up in Single Player.

INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: Wii U
Origine: Usa/Giappone
Developer: Retro Studios
Publisher: Nintendo
Genere: Platform
Uscita: Febbraio 2014
Giocatori: 1-4

Profilo Retro Studios

Fondati nel 1998 da Jeff Spangenberg, ex uomo di punta della scuderia Acclaim, i Retro Studios entrarono subito a far parte dell'elitario club di sviluppatori indipendenti legati in via esclusiva al marchio Nintendo, conquistandosi l'opportunità di rilanciare un brand celebre come Metroid. Balzato agli onori delle cronache nel 2002 col supremo Metroid Prime per Game Cube, il talentuoso team texano avrebbe quindi piazzato altre due hit con i rispettivi sequel Metroid Prime 2: Echoes e Metroid Prime 3: Corruption, assurgendo quindi al rango di First Party Developer. L'ormai inscindibile legame con la casa di Kyoto è recentemente germogliato nel rilancio di un altro brand leggendario, quale quello di Donkey Kong Country.

Storia XCOM

Metroid Prime
2002 (CUBE)

Metroid Prime 2: Echoes
2004 (CUBE)

Metroid Prime: Corruption
2007 (Wii)

Donkey Kong Country Returns
2010 (Wii, 3DS)

Up: L'atmosfera che regna sovrana in Reaper of Souls è davvero agghiacciante. Cosa ci aspetterà oltre le porte della cattedrale di Westmarch?

Diablo III: Reaper of Souls

CONCEPT Vestite i panni del nuovo personaggio disponibile, il templare, per addentrarvi nell'oscuro regno di Malthael, l'Angelo della Morte!

Il male sta per tornare su PlayStation 4 e PC in una veste tutta nuova!

INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: PC, PS4
Origine: USA
Developer: Blizzard Entertainment
Publisher: Blizzard Entertainment
Genere: Action role-playing game – hack and slash
Uscita: 2014
Giocatori: Single e multiplayer

Profilo Diablo

Sedici anni fa, Blizzard Entertainment rilasciò sul mercato quello che sarebbe stato uno dei più grandi giochi di ruolo della storia dei videogame. Uscito nel 1996, a soli cinque anni dalla fondazione della casa produttrice, fece la fortuna della casa californiana insieme ai pluripremiati Warcraft, uscito un paio di anni prima, e Starcraft, rilasciato lo stesso anno del primo capitolo di Diablo.

Storia From Software

Diablo
1996 (PC, PSX)
Diablo: Hellfire
1997 (PC)
Diablo II
2000 (PC)
Diablo II: Lord of Destruction
2001 (PC)
Diablo III
2012 (PC, PS3, Xbox 360)
Diablo III: Reaper of Souls
2014 (PC, PS4)

Udite, udite, arditi Nefilim! Sanctuarium ha bisogno di voi ancora una volta! Sconfitto il primo maligno, la Pietra Nera delle Anime è caduta nuovamente nelle mani sbagliate... quelle della morte! Proprio così, nella tanto attesa espansione del controverso Diablo III, affronterete un viaggio nell'attesissimo quinto atto partendo dalla città Cuor di Marca, fino ad arrivare alla Fortezza del Pandemonio, dove dovrete vedervela con Malthael, ex-Arcangelo della Saggezza, scomparso per lungo tempo e ritornato come Angelo della Morte. Questa nuova ambientazione, oscura e molto in linea con i precedenti capitoli, ci piace assai, soprattutto visti i deficit dell'ultimo capitolo. Visti i feedback degli utenti, gli sviluppatori hanno deciso di dare una sana rinfrescata al titolo, in primis, eliminando la casa d'aste a partire dal 18 marzo e introducendo gustosi cambiamenti nella nuova espansione. In Reaper of Souls potrete vestire i panni della nuova classe disponibile, il Crociato, una specie di Paladino che fa del binomio spada-scudo e dello scontro corpo a corpo, i suoi punti forti. Non pensate, però, di abbandonare in via definitiva i vostri "vecchi" eroi. Potrete cimentarvi ancora con le classi pre-esistenti grazie all'innalzamento del level cap a 70, implementato anche di nuove magie e abilità disponibili per ogni classe, e ai livelli d'eccellenza, ora illimitati, che saranno legati all'account e non più ad ogni singolo personaggio. Ma non è finita! Eravate tra quelli che si lamentavano per l'eccessiva linearità di Diablo III? Perfetto! Blizzard ha pensato soprattutto a voi introducendo la modalità Avventura che renderà disponibili da subito i Crocevia, permettendovi di scorrazzare liberamente per i cinque atti affrontando gli Incarichi e i Varchi dei Nefilim. I primi offriranno ricompense ottenibili grazie a quattro imprese: la ripulitura di un dungeon, il completamento di un evento, l'abbattimento di un boss e l'uccisione di un mostro unico. Grazie agli Incarichi, otterrete anche le chiavi per sbloccare i Varchi dei Nefilim, che vi catapulteranno in un dungeon di livello variabile da 1 a 10 dove tutto sarà gestito randomicamente, sia i mostri che incontrerete sia le ambientazioni e i boss, i quali avranno poteri speciali casuali che vi costringerà a cambiare al momento la vostra strategia di gioco. Per quanto riguarda la versione PS4, tutti i contenuti saranno disponibili immediatamente al lancio e, per chi avesse già acquistato la versione PS3, potrete trasferire i vostri PG sulla nuova console, però in maniera irreversibile.

Mauro Indini

Down: La mimica e l'espressività dei volti in Quantum Break ha dell'incredibile, arricchendo un titolo che sembra già corposo a mesi dall'effettivo rilascio.

Quantum Break

CONCEPT Action d'autore in cui il palcoscenico sarà dominato da poteri paranormali attraverso cui controllare il tempo.

INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: Xbox One
Origine: Finlandia
Developer: Remedy
Publisher: Microsoft Studios
Genere: Azione/Avventura
Uscita: 2014
Giocatori: 1

Profilo Remedy Entertainment

Remedy Entertainment è una software house finlandese fondata nel 1995 con sede ad Espoo. Il team è conosciuto soprattutto grazie all'amatissima serie di Max Payne, di cui però ha ceduto i diritti nel 2002 per ben dieci milioni di dollari. Tra gli altri titoli degni di nota sviluppati dalla casa ricordiamo Alan Wake del 2010 per Xbox 360 e PC.

Storia PES

Death Rally
1996 (PC)

Max Payne
2001 (PC)

Max Payne 2: The Fall of Max Payne
2003 (PC)

Alan Wake
2010 (PC, Xbox 360)

Alan Wake's American Nightmare
2012 (PC, Xbox Live Arcade)

Quando ogni momento può essere una rivoluzione

Una promessa è stata fatta, e quando a farla è Sam Lake, è molto probabile che verrà pienamente mantenuta: Quantum Break sarà l'esperienza Remedy definitiva, un matrimonio d'amore e non di convenienza tra la pregnanza narrativa di Alan Wake e la fluidissima azione che caratterizzava il tormentato Max Payne. L'incipit, se considerato nel contesto della sci-fi, È tanto semplice quanto elegante: durante un esperimento finalizzato al controllo e alla manipolazione del flusso temporale, qualcosa va (ovviamente) storto. La falla che si viene a creare avrà enormi conseguenze sul normale fluire del tempo, provocando l'alterazione violenta degli eventi. In perfetta aderenza alla più classica tradizione marveliana, i personaggi presenti all'esperimento, i protagonisti dell'opera, si renderanno conto che in un modo o nell'altro, in maniera più o meno profonda, sono stati trasformati. L'elemento più interessante della nuova opera del team finlandese è però il tentativo di creare un vero e proprio punto d'incontro tra serie televisive e opere videoludiche. Infatti nel pacchetto del gioco sarà compresa anche una vera e propria serie televisiva. L'evolversi degli eventi verrà condizionato dalle scelte compiute dal giocatore stesso, in quelle che vengono chiamate Time Junction, collegamenti e bivi temporali che permetteranno l'accesso a eventi diversi, in bilico tra il gioco vero e proprio e live action. Una produzione che perciò non si esita a definire sterminata, in cui il confine tra gli attori digitali e quelli in carne ed ossa sfumerà nell'indeterminatezza, soprattutto grazie al motore di gioco (proprietario) che regalerà ai giocatori scene a dir poco incredibili. Nelle immagini mostrate da Remedy, le espressioni facciali del protagonista e dei comprimari sono tra le migliori mai viste all'interno di un videogame. Per quanto riguarda il gameplay vero e proprio, il team finlandese non ha ancora rilasciato alcuna informazione aggiuntiva ma si può ben sperare: Quantum Break non uscirà prima del prossimo anno e di fatto i ragazzi di Espoo non hanno mai deluso. Il centro focale rimane comunque il concetto della manipolazione temporale a cui abbiamo già accennato: infatti i giocatori non solo potranno influire totalmente sull'evoluzione della vicenda ma anche controllare la rapidità con cui giungere ai diversi Junction Point. Altro elemento degno di nota sarà la possibilità di saltare completamente le sequenze recitate dai veri attori anche se, come giustamente consigliato da Lake stesso, decidere di decurtare così parti fondamentali di quella che vorrebbe essere un'esperienza rivoluzionaria sarebbe come tarpare le ali di Icaro prima ancora che si involi.

Gaia Cocchi

Up: La gestione del tempo, oltre ad avere una rilevanza fondamentale sul piano narrativo stesso, modellerà l'intero concept di gioco, creando un collegamento tra il gioco vero e proprio e la serie collegata.

Il tempo di PlayStation 3, Wii e Xbox 360 sta ormai inesorabilmente per esaurirsi. Ma quale è stato il reale impatto, positivo o negativo, che queste hanno avuto sul mondo del gaming?

LUCI E OMBRE

DI UNA GENERAZIONE AL TRAMONTO

Ha ancora senso parlare di console in termini di "generazione"? Da un lato, questa potrebbe sembrare un'espressione desueta e gratuita quanto i numerini che dovevano quantificare intere esperienze videoludiche nelle "bit wars" di qualche decennio fa, soprattutto ora che, Steam Machines alle porte, la formula delle console promette di fluidificarsi seguendo l'esempio del PC. D'altra parte, è fuori discussione che l'ingresso sul mercato di PlayStation 4 e Xbox One segni l'introduzione di potenzialità nuove e, di riflesso, la fine di un'era. La generazione che si conclude (la settima, volendo stare alla numerazione canonica) si apriva nel 2005 con l'uscita di Xbox 360, e finisce per classificarsi, dunque, tra le più longeve in assoluto. Questi otto anni hanno segnato un discrimine piuttosto profondo, rispetto al passato, all'interno del mezzo e nella sua percezione esterna. Il progresso tecnologico ha portato a un aspetto sempre più straordinario, con personaggi che prendono in prestito i corpi di attori per aderire il più possibile alla realtà. Il simulacro del giocatore, invece, entra nel gioco, e può diventare parte integrante del sistema di controllo. La rete pervade il mondo videoludico, assicurando al multiplayer una nuova formulazione dettata dai "live" delle console principali, mentre gli sviluppatori indipendenti trovano nei marketplace garantiti dall'esplosione della distribuzione digitale la possibilità di ottenere una vetrina per le proprie originali, talvolta superlative, creazioni. Nascono modalità produttive che prevedono il contributo degli utenti prima ancora della realizzazione del prodotto, e formule distributive che frammentano i giochi in sezioni acquistabili separatamente. Vecchie glorie crollano o si imbolsiscono, mentre nuovi protagonisti cavalcano e plasmano i gusti in un una industria che sembra avere ormai abbastanza spazio per far coesistere blockbuster multimilionari e piccole creazioni sperimentali. Tutto ciò si è formulato nel corso della generazione che si avvia al tramonto, una tempo per il quale l'esaltazione sta già lasciando il passo alla nostalgia. Noi di Game Republic abbiamo voluto isolare ed evidenziare gli aspetti più importanti della "settima generazione", le caratteristiche che l'hanno vista definirsi e ricreare il concetto stesso di videogame.

POSITIVO

Un videogioco può far piangere?

■ L'inflazione di marine spaziali in cerca di vendetta sembrava star seppellendo le potenzialità emotive dei videogame. Nel corso di questa generazione si è assistito a una interessante inversione di tendenza, della quale The Walking Dead di Telltale Games rappresenta un ottimo esempio. Il gioco propone una visione toccante dei rapporti umani in una situazione drammatica, nella quale anche la semplice spartizione delle provviste diventa una esperienza di profondo impatto emotivo. Una scelta giusta o sbagliata potrebbe segnare indelebilmente la "vostra" vita, oppure salvarla.

NEGATIVO

Il tempo dei bug

■ Vero che i videogame odierni sono più complessi che in passato, con un aumento proporzionale dei possibili problemi. Vero anche che la possibilità di correggere i titoli con patch successive potrebbe far sentire legittimati a pubblicare titoli ancora non perfezionati. Fatto sta che in pochi altri periodi storici i videogiochi sono stati vessati da errori di programmazione tanto frequenti: da titoli scadenti alla Ride to Hell fino a capolavori come Red Dead Redemption, gli esempi si sprecano.

Multiplayer goes live

■ Il concetto di multiplayer online non era inedito in ambito console, ma non c'è dubbio che sia stata questa la generazione nel corso della quale tutto ciò abbia davvero preso piede, seguendo in particolare l'esempio tracciato da Microsoft con il proprio spazio Live. Da non sottovalutare l'impatto che il fenomeno ha portato sulla produzione stessa dei giochi, come dimostra la quantità di titoli "multiplayer-oriented" appartenenti ai generi più svariati.

POSITIVO

Psn "Bucato"

NEGATIVO

■ Nell'Aprile del 2011 il network di Sony è stato penetrato da un attacco hacker: i pirati hanno avuto accesso a nomi, indirizzi, password e numeri di carte di credito dei 77 milioni di utenti registrati. Nonostante non sia stato rubato nulla, si è trattato della più grande violazione di dati della storia: Sony ha dovuto sostenere una grossa multa per non aver difeso adeguatamente i dati degli utenti, e ha aumentato di molto la sicurezza del sistema in seguito all'avvenimento.

POSITIVO

Valve e il suo vapore

■ Partita il 12 settembre 2003 come "semplice" piattaforma di distribuzione digitale, ampiamente criticata per l'applicazione di sistemi DRM ai giochi, Steam si è lentamente trasformata nella punta di diamante del PC Gaming, portando Valve sotto i riflettori per la sua lungimiranza. Nel tempo, il software ha incluso un social-network, ha favorito gli sviluppatori indie con Greenlight, si è allargato a Mac OS e Linux, ed ora si prepara al lancio delle Steam Machines e del proprio sistema operativo, Steam OS. Ad oggi, conta 65 milioni di iscritti e ben 3000 titoli scaricabili.

Nuove frontiere visive

La settima generazione ha dischiuso al mondo le meraviglie dell'alta definizione, andando a cambiare radicalmente l'aspetto visivo a cui eravamo abituati, con un salto generazionale innegabile. La definizione delle texture ha raggiunto livelli impensabili, mentre i modelli dei personaggi assumono grande realismo grazie all'utilizzo sempre maggiore della motion capture, e gli ambienti di gioco diventano più verosimili e vibranti. I videogiochi non hanno mai avuto un aspetto migliore.

POSITIVO

NEGATIVO

Nuove frontiere visive

Red Ring Of Death ("Anello Rosso della Morte") è stato il nomignolo subito assegnato al segnale luminoso associato a un grave problema che affliggeva molte delle prime Xbox 360 prodotte. Si trattava di un guasto relativo al danneggiamento di alcune componenti della scheda madre in seguito al surriscaldamento del sistema, causato da errori di progettazione. Il problema è stato gradualmente risolto negli anni, ma non prima di rendere inutilizzabile un numero enorme di console.

POSITIVO

La grande X

La settima generazione di console ha visto, su tutte, la consacrazione di Microsoft come vera potenza dell'industria dei videogiochi. Xbox aveva già dato un assaggio delle mire della grande M, ma dopo il 2 dicembre 2005 tutto è cambiato. Dinanzi a una concorrenza latitante, con Wii e PS3 arrivate sugli scaffali solo un anno dopo, Xbox 360 è stata capace di far registrare il tutto esaurito entro i primi due mesi di vendita, toccando gli 1.5 milioni di unità piazzate, con una line-up di lancio di tutto rispetto composta da titoli come Project Gotham Racing 3, Call of Duty 2, Need for Speed: Most Wanted e Perfect Dark Zero.

NEGATIVO

Nintendo e la casual revolution

Quando si parla di Nintendo si tende sempre a spaccare in due il pubblico. La compagnia giapponese è cara alla maggior parte dei gamer, e vanta uno zoccolo duro di fan costruito lentamente negli anni, ma allo stesso tempo una parte di quell'utenza, durante l'ultima generazione, si è sentita tradita. Il lancio di Nintendo Wii, avvenuto il 7 dicembre 2006, ha spostato l'interesse della compagnia verso il casual gaming che, si può dire, ha trovato un ambiente perfetto grazie al Wiimote e ad accessori come il Wii Fit. Nonostante i successi dei brand first-party siano continuati a fioccare, è risultato palese che Nintendo non è stata più capace di innovare quelle serie al punto da farle tornare prepotentemente sotto i riflettori, almeno fino al lancio di 3DS e Wii U.

Paga e scarica

Il progressivo aumento di potenza della banda larga nel mondo occidentale, ha fatto sì che il gaming abbandonasse le vecchie espansioni su disco per avvicinarsi a quelli che conosciamo come DLC. Molti produttori di console hanno sperimentato il download di extra tramite rete telefonica in passato, ma Microsoft si è mossa da pioniera nel campo. Presto i contenuti scaricabili sono diventati un motivo di cash-in per molti publisher, creando casi grotteschi come il finale a pagamento di Prince of Persia (2008) e l'armatura per cavalli a pagamento in Oblivion.

NEGATIVO

Come nella realtà

■ Il vantaggio di una generazione durata quasi dieci anni è sicuramente il grande progresso tecnologico che ogni sviluppatore ha dovuto fare per restare al passo coi tempi, sfruttando al massimo console che, nel contempo, stavano diventando obsolete. Con gli anni, la "semplice" motion capture si è trasformata in una "full body performance", con titoli come Uncharted ed L.A. Noire che hanno usato attori in carne ed ossa per dare vita alle proprie storie. Nel secondo caso, memorabile l'introduzione del MotionScan, che ha reso i volti dei personaggi tanto fedeli da sembrare "reali".

NEGATIVO

Porta in alto la mano,segui il tuo... controller!

■ Un'altra delle grandi battaglie svoltesi nella generazione passata ha riguardato il "Motion gaming", o i controller con sensori di movimento. Nel 2006 è stata Nintendo la prima a dimostrare l'efficacia del Wiimote come metodo di input per console, specialmente se tale tecnologia è applicata a generi specifici come il casual gaming. Dopo sei anni di dominazione incontrastata, la compagnia giapponese ha visto la nascita di due degni rivali in Kinect, di Microsoft, e Playstation Move, di Sony. Entrambi hanno fallito nell'attrarre il pubblico hardcore, ma dato vita a tutta una serie di nuovi franchise "leggeri", aprendo un mercato differente anche su PS3 e Xbox 360.

Mondi persistenti...obbligatori

■ La facilitazione delle funzionalità online offerte da servizi come Xbox Live e PlayStation Network, ha anche fatto sì che il multiplayer diventasse una sorta di feature obbligata per ogni gioco, a prescindere dal genere, creando situazioni "imbarazzanti" per prodotti che avrebbero chiaramente dovuto evitare la modalità online. Potremmo citare Mass Effect 3, che ha tanto creato "scandalo" per via del suo finale mozzato e incompleto, accompagnato da un online non richiesto che avrà probabilmente tolto tempo al team, già pressato da tempi di lavorazione molto stretti.

Aiuti umanitari

NEGATIVO

■ Uno dei fenomeni più importanti di questa generazione è il "crowd funding", ovvero la pratica di finanziare direttamente i titoli, o progetti, che vorremmo acquistare. Generalmente questo processo viene avviato da piccoli sviluppatori indipendenti, o individui che hanno un'idea e necessitano dei mezzi per realizzarla. Fra le piattaforme più gettonate vi è Kickstarter, che però negli ultimi tempi ha visto nomi sempre più "altisonanti" avvicinarsi al servizio. Tim Schafer, Peter Molyneux e persino Obsidian Entertainment hanno richiesto fondi. Sarà giusto? Solo la qualità dei loro titoli, il tempo, e la quantità di soldi richiesti potranno dircelo, ma una cosa è certa: alle volte è meglio lasciar spazio ai "giovani".

L'industria indipendente

■ Nonostante l'indie-gaming sia etichettabile ancora come una "nicchia", non v'è dubbio che gli sviluppatori indipendenti abbiano accresciuto di molto la propria presenza nell'industria dei videogiochi, arrivando a creare nuovi generi di videogame o a influenzare lo sviluppo dei prodotti tripla A. Grazie all'avvento di Xbox Live Arcade, Xbox Live Indie Games, Steam e PlayStation Network, i titoli indipendenti hanno finalmente avuto piattaforme con cui diffondersi rapidamente, e da cui trarre un giusto profitto.

Caduti illustri

■ L'ultimo ciclo generazionale è ricordato per molte cose belle, ma anche per numerosi eventi tristi come la chiusura di sviluppatori dal nome illustre. La crisi economica ha colpito duro, e, anche se l'industria ha tenuto egregiamente, la caduta di certe software house è stata, per un motivo o per l'altro, inevitabile. Fra le tante citiamo LucasArts, Midway, Hudson Soft, Zipper Interactive, Studio Liverpool, Vigil Games, Pandemic Studios, Ensemble Studios e Free Radical.

1982 - 2013

POSITIVO

NEGATIVO

Il monolite, nero

■ Una delle storie più tristi di questa generazione, in termini di negatività, è rappresentata dai primi tempi del lancio di Playstation 3. Il processore CELL e l'architettura della console hanno trasformato lo sviluppo di videogiochi in un'esperienza ardua e costosa per molte software house. Fra le defezioni eccellenti, citiamo Valve, che attraverso la persona di Gabe Newell, appena un anno dopo il lancio della console, nel 2007 definiva PS3: "Un disastro totale su tutti i fronti; una perdita del tempo di tutti noi". Pur ritrattando le sue stesse parole qualche tempo dopo, a dirla tutta...

POSITIVO

Esplorazioni esotiche

■ Dobbiamo ammettere, comunque, che pur essendo diventate obsolete in maniera piuttosto veloce, Xbox 360 e PlayStation 3 sono state sfruttate a dovere per il potenziamento della componente esplorativa standard dei videogiochi moderni. Il sandbox e l'open-world l'hanno fatta da padrona, con Rockstar Games come massima esponente di tale mutamento, riscontrabile in Red Dead Redemption, Grand Theft Auto 4 e , soprattutto, il suo seguito. Da Battlefield a The Elder Scrolls, ogni brand ha sempre più sfruttato ampie location esplorabili come base del proprio gameplay.

NEGATIVO

Futuro stereoscopico

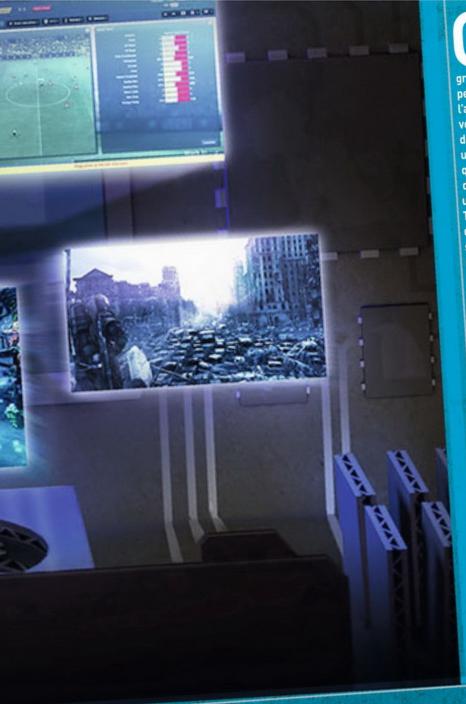
■ Quando si parla di Nintendo si tende sempre a spaccare in due il pubblico. La compagnia giapponese è cara alla maggior parte dei gamer, e vanta uno zoccolo duro di fan costruito lentamente negli anni, ma allo stesso tempo una parte di quell'utenza, durante l'ultima generazione, si è sentita tradita. Il lancio di Nintendo Wii, avvenuto il 7 dicembre 2006, ha spostato l'interesse della compagnia verso il casual gaming che, si può dire, ha trovato un ambiente perfetto grazie al Wiimote e ad accessori come il Wii Fit. Nonostante i successi dei brand first-party siano continuati a fioccare, è risultato palese che Nintendo non è stata più capace di innovare quelle serie al punto da farle tornare prepotentemente sotto i riflettori, almeno fino al lancio di 3DS e Wii U.

Una vale l'altra

■ La settima generazione, più delle due precedenti, ha creato anche una situazione che potremmo definire di "oligopolio" detenuto da Microsoft e Sony. Nel tempo, il mercato si è sempre più trasformato in multipiattaforma, per permettere alle aziende di fronteggiare le spese di sviluppo sempre più alte. In questo modo, PlayStation 3 e Xbox 360 hanno avuto un catalogo composto almeno per il 70% da giochi identici, elevando alcune serie first-party allo stato di "gemme" mainstream, e costringendo la generazione attuale a durare di più in modo da massimizzare i ricavi di tutte le parti in campo.

NEGATIVO

ATTACCO ALLA NEXT-GEN!

a cura di **Federica Farace**

STEAM MACHINE, STEAM OS, STEAM BOX, STEAM CONTROLLER: METTIAMO UN PO' DI ORDINE NELLA NUOVA SERIE DI DEVICE VALVE IN USCITA NEL 2014

C'è chi crede che la storia sia fatta dall'uomo di strada e c'è chi crede invece che la storia sia fatta dalle grandi personalità. Noi tendenzialmente facciamo parte del primo gruppo, ma non neghiamo che al mondo esistano persone le cui idee e azioni da sole riescono a modificare l'andamento degli eventi a tal punto da indirizzare la volontà collettiva sul percorso da loro indicato. All'interno del mercato dell'intrattenimento interattivo c'è solo un uomo che è stato capace di incarnare perfettamente questa descrizione, Gabe Newell. Non esiste un ambito del settore in cui il CEO di Valve non abbia lasciato un'impronta indelebile.

Tutti noi sappiamo bene che hardware, software e distribuzione sono tre realtà completamente differenti, sia per vocazione tecnologica sia per realtà commerciale, ed è per questo che al di là delle enormi multinazionali, non sono in molte le aziende capaci di operare con successo in tutti e tre i settori. Ecco, Valve Corporation è una sorprendete eccezione.

Nel 1998 i paradigmi dell'fps erano quelli dettati da Doom, Quake e Wolfestain 3D, tutti titoli organizzati in una rigida struttura a livelli, con una forte componente multiplayer e nemici se non mostruosi, dal grande potere iconico. Gabe non è mai stato una persona incline a rispettare i paradigmi e così, nel creare quel capolavoro che è il primo Half-life, distrusse le consuetudini e produsse uno sparatutto in prima persona senza cut scene, ma dotato di un solido e originale impianto narrativo; un titolo ancora oggi considerato tra i migliori giochi PC di sempre.

Ma a Gaben poteva bastare l'esser ricordato per aver rivoluzionato il mondo del gaming dal punto di vista del software? Assolutamente no! E così dopo soli due anni, con un Half-life 2 in via di sviluppo e una compagnia in grande espansione, si gettò sul progetto Steam. Non è necessario fare affidamento su distributori esterni quando sei Gabe Newell e puoi, con discreta agilità, progettare un sistema di digital delivery capace di gestire e distribuire migliaia di titoli (multiplayer inclusi). Nel 2003 molti considerarono la mossa un azzardo, ma i 65milioni di utenti attivi raggiunti nel 2013 smentisce qualsiasi tipo di considerazione. Steam di fatto è oggi la più grande realtà distributiva digitale del mondo con una community di appassionati assolutamente fidelizzata e un programma di sviluppo delle piccole realtà indie (nome in codice Greenlight) assolutamente innovativo.

Alla luce di tutto questo è comprensibile che la consapevolezza che Valve (e Gabe Newell in capo) stia lavorando a una serie di "console" crei grande trambusto nel mondo del gaming. Le grandi compagnie del mondo dell'hardware temono la dissoluzione di quell'equilibrio a tre consolidato ormai da anni. I giocatori sono speranzosi ma scettici, non sapendo bene cosa aspettarsi da un uomo che nonostante tutto viene dal mondo del PC. Cosa saranno mai, dunque, queste Steam Machine?

L'obiettivo di Valve per il 2014 è sicuramente quello di diventare il nuovo e più agguerrito concorrente delle console neonate di casa Sony e Microsoft. Il lancio delle Steam Machine sul mercato è infatti l'evento hardware più atteso del prossimo anno: una linea completa di nuovi device votati all'intrattenimento e differenziati tra loro per potenza, utilizzo specifico e prezzo di vendita. Stando alle promesse, Valve rivoluzionerà il concetto di home media center, dando finalmente a questa espressione, fino a oggi solo verbale, sostanza e qualità. Ma Gabe è un uomo che non lascia nulla al caso, e infatti, ben prima di lanciarsi in questa avventura "fisica" aveva avviato lo sviluppo di un sistema operativo pensato per poter essere controllato tramite pad sul televisore di casa e basato sulla solida architettura Linux, Steam OS. Figlio di quel Big Picture che gli utenti storici di Steam conoscono già da qualche tempo, l'obiettivo di questo sistema è quello di aggiungere a tutti i servizi già attualmente presenti sulla piattaforma di digital delivery Steam altre funzionalità strategiche per un vero media center: la possibilità di accedere a contenuti audio e video (come musica e film), la condivisione dello stesso gioco tra più persone (conservando achievement e salvataggi personali) e infine una gestione personalizzata delle librerie di contenuti (con particolare attenzione al parental control). Si potrebbe obiettare che questo non è nulla di meno di quanto già offerto da altri, ma la chiave di volta in questo caso risiede nell'indiscutibile effetto moltiplicatore dovuto alla sinergia naturale che si andrebbe a creare tra piattaforma tra Steam, piattaforma di digital delivery, Steam OS, piattaforma di intrattenimento casalingo e Steam Machine, il device che mette a disposizione del videogiocatore questa incredibile combinazione di servizi.

Dopo mesi di thrilling e dichiarazioni strappate con le pinze, il mese scorso Valve ha presentato il primo prototipo delle Steam Machine, la Steam Box che, facendo la gioia di 300 fortunati, si è avviata alla fase di beta-testing. Ma a questo punto parliamo di un evento che ormai è già entrato nella storia per tutti i PC-gamers che, con un pizzico di titubanza, tengono gli occhi puntati sulle caratteristiche software e hardware non solo del device, ma anche (e soprattutto) del pad. Uno dei punti caldi che Valve ha affrontato nello sviluppo di questo progetto, infatti, è sicuramente il controller, il quale avrà l'onere (e l'onore) di sostituire l'immortale duo mouse-keyboard. Compito decisamente arduo in quanto lo Steam Controller deve avere il duplice effetto di accontentare gli incontentabili aficionados del PC, e allo stesso tempo convincere gli incrollabili sostenitori dei controller da console. La delicatezza della questione del controller impone da parte di Valve un'attenzione certosina non sono nello studio del prototipo, già frutto di un lungo lavoro di studio e selezione, ma soprattutto nelle osservazione che l'attivissima community di Steam darà nei prossimi mesi. Se il rischio di un passo falso

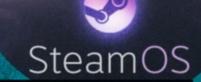
Un pad con trackball

Lo sviluppo dello Steam Controller è costata 2 anni di sviluppo e 18 prototipi funzionanti. Attualmente la versione in fase di testing si basa su una tecnologia decisamente atipica per un pad: una combinazione di due trackpad circolari azionabili con i pollici e posizionati ai lati e uno schermo tattile ad alta risoluzione nella zona centrale. I primi, studiati per riprodurre la sensibilità del mouse, svolgono la duplice funzione di tasti direzionali e di bottoni, mentre il piccolo monitor è utilizzato come menù di gioco (o di sistema) sempre a disposizione del giocatore.

I 18 prototipi di Steam Controller che si sono succeduti in due anni di sviluppo. Il design futuristico di alcuni evidenzia la tecnologia della trackball mutuata dal mouse, su cui Valve ha puntato fin dall'inizio.

c'è, è questa la superficie scivolosa a cui Gabe deve prestare attenzione, e lui ne è perfettamente consapevole. Non è un caso infatti che, sebbene lo sviluppo di parte delle Steam Machine avverrà con il supporto di partner esterni, la produzione del controller è completamente gestita internamente e da lui direttamente supervisionata.

A dimostrazione del fatto che per Newell il pad è il vero cuore della Steam Machine, voci di corridoio vogliono che questo sia stato progettato per essere abbinato "a un futuro VR headset che registrerà anche le reazioni del corpo e i parametri biometrici del videogiocatore", perché stando a quanto detto da Mike Abrash, Developer di Valve, in merito ai prossimi Steam Dev Days previsti per gennaio, "un prototipo di VR Head Mounted Display targato Valve è quasi pronto e certamente a breve verrà reso pubblico".

Data l'offerta hardware messa in campo dai player tripla A è evidente che questa prossima next-gen si giocherà sui dettagli e in un campo minato, come quello su cui si è avventurata Valve, quello del cross-over console/pc, ogni minimo errore può trasformarsi in un immediato fallimento. Ma Gabe è pur sempre Gabe e siamo certi che ogni singolo dettaglio di questo progetto sarà studiato e approvato mille volte prima di essere rilasciato sul mercato. Al pubblico, infine, decretarne o meno il successo.

Qualche dettaglio hardware

Il primo prototipo di Steam Box nelle dimensioni e nella forma ricorda molto la Xbox One, ma sotto una scocca dal design minimal si nasconde un pc domestico ad alte prestazioni, ottimo per gran parte dei giocatori. Le caratteristiche sono interessanti, considerato che questa macchina farà parte della fascia media dei divice Steam: un processore Intel i7 e una scheda grafica NVIDIA GTX 780. La quantità di RAM montata è significativa, 16 Giga per il processore e 3 Giga DDR3 per GPU, con un storage di ben 1 Tera.

Recensioni

IL PESO DELLA PERFEZIONE

Questo mese abbiamo giocato dei capolavori, ma non siamo stati contenti. Ci riferiamo a Super Mario 3D World, e a The Legend of Zelda: A Link Between Worlds. Sono giochi bellissimi, tra i più validi questa stagione natalizia (sì, anche vicino alla neonata next-gen). Dietro c'è infatti tutta la bravura di chi ha dedicato un'intera vita a rifinire una formula, fino a raggiungere la perfezione, un po' come certi maestri delle antiche stampe giapponesi. Ma il fan Nintendo non può fare a meno di ricordare quando la compagnia non si limitava a raggiungere l'eccellenza, ma inventava di volta in volta nuovi standard da raggiungere, riscrivendo i fondamentali del game design. La colpa è da attribuire, probabilmente, anche ad una gestione delle macchine molto diversa rispetto al passato. Nintendo ha storicamente costruito i suoi giochi, e di conseguenza il suo successo, intorno all'hardware, tanto dal punto di vista tecnologico ma ancor più delle meccaniche. Super Mario 64 era un manuale su come gestire lo spazio in un ambiente poligonale, Sunshine sfruttava l'hardware più prestante per aggiungere la meccanica dei fluidi e dare vita al suo particolare gameplay, Galaxy per sovvertire le regole della gravità e con essa quella del genere platform. In 3D World, Nintendo è la prima a bistrattare il controller Gamepad, ignorandone praticamente la presenza invece di sfruttarla per inventarsi qualche meccanica innovativa. Ormai, la qualità di questi giochi è talmente alta da augurarci che, in futuro, Nintendo rinunci a un po' della sua insuperabile bravura. C'è un prezzo da pagare in nome del rinnovamento, ed è il rischio. Noi siamo pronti ad accettare qualche difetto, anche parecchi, se questo vuol dire che un giorno potremo assistere ad una nuova rivoluzione.

Guglielmo De Gregori

66
Super Mario 3D World

72

76

IL MANIFESTO DI GR

La critica videoludica è un esame ponderato e argomentato di un'opera multimediale interattiva finalizzato a valutarne correttamente e in modo unitario contenuto ed estetica. Le recensioni di GR si rivolgono ai Conscious Gamer (categoria che ebbe origine sulle pagine di Game Republic n. 34), videogiocatori consapevoli del valore culturale e artistico del medium videoludico e della centralità del gameplay tra i parametri di giudizio. GR rifiuta quindi la vecchia visione della recensione come analisi tecnica del videogioco e si batte per una meritocrazia dell'industria, cercando di orientare gli acquisti dei lettori verso prodotti di qualità.

www.gamerepublic.it

WINNING ELEVEN

	MARCO ACCORDI RICKARDS	FRANCESCA NOTO	GUGLIELMO DE GREGORI	GIANPAOLO IGLIO	LORENZO FAZIO	ANDREA PEDUZZI	LEON GENISIO	RAFFAELE GIASI	VALERIO PASTORE	MICHELE GIANNONE	MANUELE PAOLETTI
CALL OF DUTY GHOSTS	6	7	5	6	7	7	6	5		7	7
BATTLEFIELD 4	7	7	8	6	8	8	6	5	7	7	
SUPER MARIO 3D WORLD	8				9		8	8			9
XCOM ENEMY WITHIN	8	9	9	8		8	8		9	9	8
JOE DEVER'S LONE WOLF	7	8	7		8	9	6			8	
BATMAN BLACKGATE	7	8	6	6	7			8	8	8	7
RATCHET & CLANK: NEXUS	7		8			7	7	7	6		
INVIZIMALS: IL REGNO SCOMPARSO		6			7		6	4			
MARIO & SONIC AI GIOCHI OLIMPICI INVERNALI DI SOCHI 2014		7					7	4	6		6
LEGO MARVEL SUPER HEROES	7	8	8	8		8	7		8	8	7
DISNEY'S PLANES								3	6		
THE LEGEND OF ZELDA: A LINK BETWEEN WORLDS	8	8			9		8	9	9	7	9
IL PROFESSOR LAYTON E L'EREDITÀ DEGLI ASLANT	8	8	7	8	8	8	7		7		8
SKILL: SPECIAL FORCE 2								6		7	
AARKLASH LEGACY		7						7		7	

LA CHIAMATA ALLE ARMI SI DIVIDE TRA DUE GENERAZIONI...

Call of Duty: Ghosts

Per quanto possiate amare od odiare la saga di Call of Duty, permangono dei meriti incontrastabili dell'esplosivo blockbuster Activision. Modern Warfare ha rivoluzionato il modo di giocare l'FPS su console, diventando l'icona del multiplayer online di questa intera generazione e dal secondo capitolo, ha ristabilito ogni record di vendita per un singolo videogioco. Purtroppo, ve lo diciamo subito, Call of Duty: Ghosts non rappresenta un passo in avanti per la saga né riesce dove, indipendentemente dai vostri gusti personali, i suoi predecessori registravano ottimi trascorsi. Infinity Ward non riesce nel reboot tanto atteso ma anzi, ci consegna un vero e proprio remake che unisce i puntini tra Black Ops e Modern Warfare, in modo caotico e spesso privo di un carattere proprio. La campagna, lunga per gli standard d'Infinity ma comunque corta se guardiamo al single player del filone Black Ops, mette sul piatto una premessa quantomeno interessante. In un prossimo futuro, una nuova potenza militare si afferma sul territorio Africano e finisce con allargare la sua influenza in tutto il mondo. Chiamata semplicemente "Federazione", questa combriccola di cattivi ragazzi decide di fare le cose in grande, attaccando e impossessandosi di armi orbitali americane. Per dieci anni ciò che rimane delle milizie degli Stati Uniti. Non aspettatevi però un'evoluzione degli eventi in stile Tom Clancy, qui... In Ghosts ci caleremo nei panni di due "fratelli in armi" con tanto di papà brizzolato al comando della squadra d'assalto dei "fantasmi" e Riley, il fido pastore tedesco che completa il quadretto di perfetta famiglia americana dal grilletto facile. E questi ragazzoni californiani con la passione del football e dei calibro 50 non saranno quasi mai discreti e illuminati dall'animo stealth tanto sbandierato durante la campagna promozionale, anzi: nonostante il contributo del premio oscar di Stephen Gaghan alla sceneggiatura, il gameplay sembra epurato dai tatticismi e le mappe aperte di Black Ops 2, quasi un enorme DLC di Modern Warfare 4 a dirla tutta. Il cane soldato diventato meme in tutto il mondo, è praticamente assente per la maggior parte dell'avventura (una guest star limitata alle prime e ultime due missioni del gioco). E sulle missioni sui fondali marini e nello spazio, dove i mitra

DETTAGLI

PS4, Xbox One, PS3, Xbox 360, PC
ORIGINE: USA
PUBLISHER: ACTIVISION
DEVELOPER: INFINITY WARD
MULTIPLAYER: SI

MEGLIO DI

WARFACE

PEGGIO DI

CALL OF DUTY: BLACK OPS 2

FAQs

QUANTO È LUNGA LA CAMPAGNA SINGLE PLAYER?
La modalità giocatore singolo, quest'anno, si attesta su medi livelli, senza però avvicinarsi minimamente agli ottimi trascorsi di Treyarch in tal senso. Almeno, dobbiamo ammetterlo, si avvicina di più alla longevità di un COD 4 piuttosto che il mordi e fuggi di MW2 e 3.

LA MODALITÀ ONLINE È ALL'ALTEZZA DEI CAPITOLI PRECEDENTI?
Probabilmente, senza la buona componente multiplayer, che sfoggia alcune mappe di gioco davvero notevoli, la valutazione di questo Ghosts sarebbe stata ben al di sotto della sufficienza. Niente che si avvicini al regno incontrastato di MW2, ma decisamente all'altezza degli ultimi due capitoli della serie.

DOVREI ACQUISTARLO O ASPETTARE IL PROSSIMO BLACK OPS?
Se siete dei giocatori accaniti di COD, l'acquisto è praticamente obbligato: la modalità online vi regalerà del sano divertimento e la campagna single player non vi farà saltare dalla sedie, forse, ma riuscirà comunque a intrattenervi, in particolar modo durante le ultime fasi di gioco. Nel caso contrario, però, aspettare la vera versione next gen del titolo Activision potrebbe essere una saggia scelta!

Right: Purtroppo la presenza del nostro amico a quattro zampe si è rivelata meno significativa di quello che ci aspettavamo.)

Down: Purtroppo anche sott'acqua il gameplay non cambierà molto.

emettono suoni e fiammate e useremo le coperture con la nostra tuta lunare, forse è meglio chiudere un occhio (se non due). Nella maggior parte del gioco passeremo da un obiettivo all'altro, in un déjà vu mai conclusosi da Modern Warfare 3, tra sessioni su binari dalla skin grafica ora di un carro armato ora di un elicottero. Per fortuna, ciò che salva davvero l'intera esperienza è la sua spettacolarità, almeno in alcune situazioni estremamente cinematografiche, in puro stile blockbuster hollywoodiano, che sulla next gen giova inoltre di un risultato decisamente più convincente sul mero piano tecnico. Infinity Ward e Activion, infatti, sembrano aver puntato tutto sulla distruttibilità dell'ambiente di gioco che ora si squarcia, trema, crolla ed esplode... e nessun livello può essere completato prima che succedano tutte queste cose. Insieme, a volte. E quando non succedono... aspettatevi quantomeno un'alluvione. Anche le location cercano di essere sempre varie e movimentate (oltre allo spazio e il sottosuolo mancano all'appello soltanto le dimensioni parallele...), passando tra metropoli devastate dalla guerra, giungle, montagne innevate e città californiane. Ovviamente, la versione PC e next gen rende decisamente meglio della versione su PS3 e 360, che appare ben più datata al confronto con Battlefield 4 di EA. Ma COD non è COD senza giocare il multiplayer, ovviamente. Ghosts riprende le "innovazioni" di Modern Warfare 3 per quanto riguarda mappe e modalità di gioco, con alcune aggiunte particolari come il "Cranked Mode". Una variante nichilista del deathmatch dove ogni giocatore dovrà fraggare entro 30 secondi, pena l'auto-implosione! Inoltre ogni videogiocatore gioverà per tutta la durata del match di un boost su danni e velocità. Sì, è proprio come pensate: al cranked mode Call of Duty: Ghosts deve gran parte della sua sufficienza (se avete già sbirciato il voto in fondo a questo articolo). E sì, la bandiera del multiplayer tra gli FPS di quest'anno va a COD, grazie al mezzo (ma anche pieno) passo falso compiuto da Battlefield con un quarto capitolo decisamente sottotono. Certo, Ghosts rimane "more of the same" tanto su old che su next gen, pagando il pegno di una versione a cavallo del passaggio del testimone con le nuove console; eppure, grazie a un comparto multiplayer quantomeno pulito e ben ritmato, riesce a salvarsi in calcio d'angolo, al novantesimo, ai calci di rigore. Almeno, in attesa del verdetto definitivo datato novembre 2014.

Valerio "Revolver" Pastore

7/10

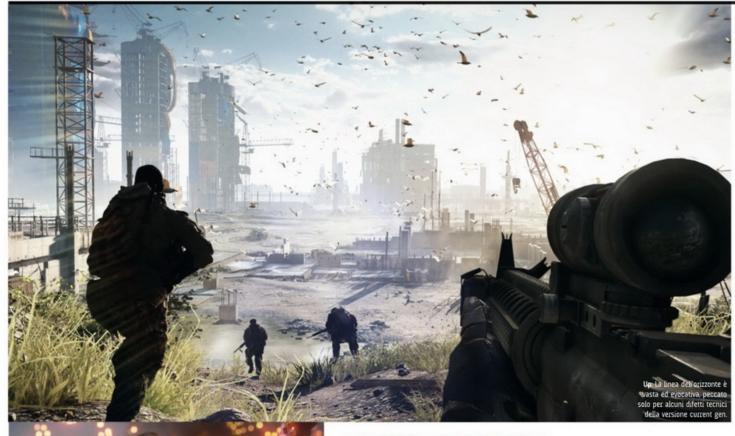
MISSING LINK
(COSA CAMBIEREMMO)

GRAFICA: TRA GLI ASPETTI PIÙ DELUDENTI DI COD: GHOSTS È IMPOSSIBILE NON MENZIONARE L'ENGINE GRAFICO. FIGLIO DI UN ABUSO DURATO OLTRE UNA GENERAZIONE, IL MOTORE 3D DELLA SAGA FPS PIÙ VENDUTA DI SEMPRE ARRIVA AL TRAGUARDO STANCO E LOGORO. NEANCHE L'AGGIUNTA DI ELEMENTI DISTRUTTIBILI E ALCUNI EFFETTI PARTICELLARI DEGNI DI NOTA RIESCE A FAR CHIUDERE UN OCCHIO SU UNA TECNOLOGIA DATATA E INCAPACE DI SORPRENDERE A CAUSA DEI SUOI ANTICHI NATALI, NEANCHE SULLA BEN PIÙ PRESTANTE VERSIONE PC / NEXT GEN.

"INFINITY WARD NON RIESCE NEL REBOOT TANTO ATTESO MA ANZI, CI CONSEGNA UN VERO E PROPRIO REMAKE CHE UNISCE I PUNTINI TRA BLACK OPS E MODERNI WARFARE, IN MODO CAOTICO E SPESSO PRIVO DI UN CARATTERE PROPRIO."

CANE DI UN MEME

C'è poco da fare: se c'è un elemento per cui questa ennesima incarnazione della chiamata al dovere di Activision sarà ricordata, è la presenza del nostro fido cane soldato, Riley. Il buon pastore, però, delude se confrontato a l'hype e il sarcasmo dilagato nella rete dall'annuncio di Call of Duty: Ghosts, riducendo il suo ruolo a una mera comparsa durante l'intera campagna single player e uno sbilanciato "accessorio" online. Ma dopotutto, sarà davvero difficile dimenticare le sezioni stealth canine con tanto di "dog vision" e attacchi melee alla giugulare...

Up: La linea dell'orizzonte è vasta ed evocativa, peccato solo per alcuni difetti tecnici della versione current gen.

IL SOLITO CAMPO DI BATTAGLIA

Battlefield 4

Ormai gli FPS con uscita autunnale sono divenuti una tradizione, un augurio che è consolante perché il pubblico videoludico apprezza sempre, anche se non lo ammetterà mai, la tranquillità della ripetizione. Il quarto episodio di Battlefield, assieme ai suoi diretti concorrenti, è qui proprio per questo. Superfluo descrivere il gameplay del titolo: un FPS coinvolgente, veloce e pesantemente orientato al multiplayer online. Nonostante questa sua natia inclinazione, però, il titolo non nasconde anche una componente giocatore singolo, che si concretizza in una campagna che fa della contaminazione fantapolitica il proprio cavallo di battaglia. Vestiamo infatti i panni del sergente Recker, e dovrà guidare la propria squadra in incarichi sia di stampo action che di matrice molto più stealth. Se le prime sono ancora rocciose e ben tarate, non si può però dire lo stesso delle seconde, in quanto l'intelligenza artificiale tanto dei nemici quanto degli alleati si limita a mandargli allo sbaraglio in maniera confusa, cadendo talvolta in situazioni grottesche come i nostri che girano alla luce del sole e soldati nemici che bellamente li ignorano. La progressione alternerà momenti lineari ad altri decisamente più liberi, ed è in questi ultimi che questa parte del gioco da il meglio di sé: dovremo risolvere conflitti e prevalere sui nostri avversari all'interno di spazi molto ampi e vaporosi, tutti progettati appositamente per la campagna. Occorre come al solito un buon acume tattico per sopravvivere, e la gestione dei propri sottoposti assume, nonostante tutto, ancora un ruolo rilevante nell'economia degli scontri. La parte più debole del tutto sta però in qualcosa di più intrinseco della campagna, ovvero la narrazione più generale. Essa sarà articolata in sette missioni, e nonostante tutti i suoi sforzi non riesce a coinvolgere come invece avrebbe potuto (e dovuto), presentandosi come la solita vicenda di guerra che man mano si allarga fino a mettere nelle mani del giocatore nientemeno che

DETTAGLI

FORMATO: PC, PS3, PS4, XBOX 360, XBOX ONE
ORIGINE: USA
PUBLISHER: EA
DEVELOPER: DICE
MULTIPLAYER: SÌ (ONLINE)

Up: Le modifiche in tempo reale del campo di battaglia non si risparmieranno quanto a coreografia.

MEGLIO DI

BATTLEFIELD 2

PEGGIO DI

CALL OF DUTY BLACK OPS II

IDENTIKIT

COSA RENDE QUESTO GIOCO UNICO

BINOCOLO: La vastità delle mappe all'interno della campagna single player ha reso necessaria l'introduzione del binocolo, utilissimo strumento che ci permetterà non solo di identificare i nemici da lontano, ma anche di segnare la loro posizione all'interno del nostro radar.

"LA LEVOLUTION È UNA NUOVA TECNOLOGIA CHE PERMETTE LA MODIFICA IN TEMPO REALE DELLE MAPPE CON CONSEGUENTI (E PESANTISSIMI) IMPATTI SULLA GIOCABILITÀ"

Right: Ci sarà qualche sequenza scriptata, per aggiungere un po' di pepe in più anche se, l'intera esperienza, resta tradizionalmente molto lineare.

STEALTH?

Le meccaniche stealth, nonostante soffrano di una serie di spigoli non indifferenti, rimangono comunque coinvolgenti grazie a qualche meccanica interessante, come quella di poter uccidere silenziosamente un nemico alle spalle con una coltellata oppure, in caso la subissimo tale sorte, provare ad evitarla tramite la risoluzione di un breve quick-time event. Dovrà comunque passare del tempo prima che questo si verifichi, visto che le battaglie sono ancora molto impostate sulla distanza.

il destino (virtuale) del conflitto e quindi del mondo. Ma pensandoci, in questo tipo di titoli è il multigiocatore che conta, che per fortuna è come ce lo siamo aspettati in questi mesi: accurato, riflessivo e spettacolare. Il numero di componenti per ciascuna squadra ora è aumentato da quattro a cinque, e come al solito è possibile scegliere in quale classe personalizzare il proprio avatar, ma vi sono due nuove modalità da esplorare: Dominio e Defuse. La prima è una versione molto più miniaturizzata e frenetica della classica e amatissima Conquista, mentre la seconda vedrà le squadre cimentarsi nel piazzare una bomba in punti strategici e allo stesso tempo cercare di disinnescare quella avversaria, in un modo che amplifica ancora di più l'accento collaborativo tra membri dei rispettivi team che da sempre la serie ha imposto come proprio marchio di fabbrica. Tanto la campagna quanto il comparto multigiocatore, poi, sono supportati da un design delle mappe di primissima qualità, capace di sfoggiare una grande varietà tanto di ambienti quanto di dimensioni degli stessi: se nelle scorribande solitarie vi vedrete all'interno di grandi e vaporose scene, nel multigiocatore sarà tutto decisamente molto più piccolo, quasi ristretto. Inutile dire che l'abilità bellica abbinata ad una buona dose di precisione saranno essenziali per uscirne integri, così come uno sfruttamento intelligente delle varie coperture accuratamente predisposte. A rendere ancora più interessante il giocare online nelle tante mappe tutte inedite interviene la Levolution, tecnologia che permette la modifica in tempo reale delle mappe con conseguenti (e pesantissimi) impatti sulla giocabilità: potremo assistere, a seconda di dove stiamo giocando, a spettacolari crolli di edifici o allagamenti dell'area percorribile. Per chi saprà usare e interpretare bene queste mutevoli situazioni, il gioco regalerà momenti davvero esaltanti. Per ottenerla, però, è sempre meglio conoscere il proprio armamentario, dall'ottima varietà e dal feeling molto credibile, senza distinzioni tra single e multi. Non rimane che da discutere la tecnica, e purtroppo anche qui siamo davanti ad una produzione che vive di molti alti e bassi: abbiamo già parlato della realizzazione pregevole degli scenari, a cui aggiungiamo anche una buona risposta sul fronte della simulazione della fisica, ma non possiamo non notare che a livello di poligoni o pulizia a schermo non ci sono particolari miglioramenti. Il motore è comunque in grado di fare la sua figura, specie su PC, ma sui sistemi current-gen è impossibile non notare molte texture sgranate e compenetrazioni poligonali, sacrifici da cui se ne intravede la natura cross-gen. Tirando le somme, possiamo dire con tranquillità che Battlefield 4 è un titolo di divertente e di qualità, che però saprà fare felice solo una ben determinata fetta di pubblico, ovvero quegli utenti che in un FPS cercano prima un online impegnativo e poi tutto il resto, lasciando perdere una campagna singolo giocatore ormai velleitaria. Così è, se vi piace.

Adriano Di Medio

FAQs

VOTO 8/10

DIVERTIMENTO BELLICO CON ALTI E BASSI

IL RITORNO DI MARIO SU WII U

Super Mario 3D World

Si può davvero criticare l'eccellenza? Ogni volta che esce un gioco nuovo di Nintendo ci si ritrova a farci questa domanda. E più passa il tempo, più viene da chiedersi se la genialità di un uomo, nella fattispecie Miyamoto, può davvero essere congelata come un cadavere in criostasi e mantenuta in vita in eterno. O se, al contrario, anche il talento ha bisogno ogni tanto di ricevere nuovo ossigeno per evitare che perda la sua forza. Super Mario 3D World indubbiamente rappresenta il meglio di tutto quello che la serie platform ci ha saputo offrire fino ad oggi. Gli appassionati di Nintendo potranno giocare ad un gioco nel gioco, ovvero scoprire tutte le influenze e le citazioni provenienti dai precedenti capitoli. C'è davvero di tutto. Si parte con la mappa navigabile dei vari mondi, come in Super Mario Bros. 3, con tanto di casette di Toad dove guadagnare power-up, e le classiche slot machine. I livelli sono interamente in 3D, come Super Mario 64, ma allo stesso tempo sono brevi e lineari, ponendosi come una trasposizione a tre dimensioni di New Super Mario Bros. E poi, Mario può piroettare come in Galaxy, potete scegliere quattro personaggi diversi come Super Mario Bros. 2... Insomma, abbiamo reso bene l'idea. Super Mario 3D World è il primo gioco tridimensionale di Mario per console casalinghe, dopo Galaxy 2. Storicamente, un gioco del genere avrebbe rappresentato un vero e proprio evento per un fan Nintendo. Oggi, sicuramente, la magia si è un po' spezzata. Super Mario 3D World non è sicuramente un gioco costruito intorno alle potenzialità della console, né tantomeno sfrutta le sue sue peculiarità (il Gamepad, per la precisione). Ma, se si può essere giustamente cinici nei confronti delle nuove politiche di Nintendo, la qualità del design di Mario è qualcosa che non può essere dibattuto. Nessun elemento è casuale in 3D World, dal posizionamento dei singoli nemici, alle piattaforme o al modo in cui i segreti sono nascosti all'interno dei livelli, spingendovi a ritornare più e più volte per raccoglierli tutti. Il ritmo del gioco è assolutamente frenetico, e vi lancia da uno stile di platforming all'altro lasciandovi senza fiato, quasi come se i designer fossero affetti da un grave caso di deficit dell'attenzione. Il level design è tra i più vari mai visti in un platform. La maggior parte dei livelli chiede di andare ad un punto A ad un punto B, scordatevi perciò le stravaganti missioni di Super Mario Sunshine. Ma a conquistare davvero è tutto quello che succede in mezzo. I livelli si sviluppano in tutte le direzioni possibili e sfidano tanto i riflessi tanto l'acume del giocatore. Molte situazioni possono essere approcciate con tante modalità diverse, come lanciarsi a capofitto in modalità kamikaze sperando di sopravvivere, o al contrario calcolare con precisione ogni singolo salto. La difficoltà non è mai davvero troppo elevata, anche se esistono dei passaggi particolarmente ostici, che richiederanno una totale competenza delle abilità di Mario. Saper gestire il salto è solo l'inizio, dal momento che dovrete anche imparare a dosare correttamente la rincorsa, e anche usare le mosse avanzate, come il salto accucciato in avanti. Mario non è mai stato così tanto libero di muoversi e padroneggiare completamente la suite di azioni possibili cambia completamente la percezione che si ha del gioco. Non potrete dire davvero

Right: Super Mario 3D World è il primo Mario 3D in cui si può giocare fino a 4 giocatori in locale.

DETTAGLI

WII U
ORIGINE: GIAPPONE
DEVELOPER: NINTENDO
PUBLISHER: NINTENDO
MULTIPLAYER: SÌ

IDENTIKIT

COSA RENDE QUESTO GIOCO UNICO

VARIETÀ: SUPER MARIO 3D WORLD SA DISTINGUERSI SOPRATTUTTO PER LA GRANDE VARIETÀ CHE CARATTERIZZA L'INTERO DESIGN DEL GIOCO: I FAN APPREZZERANNO SICURAMENTE I RIFERIMENTI STILISTICI AI PRECEDENTI EPISODI DELLA SAGA E LE MILLE DECLINAZIONI CHE IL GAMEPLAY ASSUME IN OGNI SINGOLO LIVELLO. ENCOMIABILE ANCHE IL TENTATIVO DI DIVERSIFICARE IL BACKGROUD TEMATICO DI OGNI STAGE CON MOLTA PIÙ FREQUENZA DEL PASSATO.

“SUPER MARIO 3D WORLD INDUBBIAMENTE RAPPRESENTA IL MEGLIO DI TUTTO QUELLO CHE LA SERIE PLATFORM CI HA SAPUTO OFFRIRE FINO AD OGGI”

FAQs

Up: Anche in quest'episodio Mario dovrà vedersela come al solito col suo storico antagonista Bowser.

Down: In alcuni casi la cooperazione potrebbe rivelarsi fondamentale.

Down: Il power-up Gatto consentirà a Mario e ai suoi amici di scalare le pareti dei livelli di gioco.

MULTIPLAYER

La modalità multiplayer di Super Mario 3D World supporta fino a 4 giocatori contemporaneamente in locale, mentre non c'è traccia di una componente multigiocatore online poiché non rientrante nel progetto finale di Nintendo, che ritiene i titoli di Mario come giochi da fruire in compagnia di persone a noi vicine. Sin dall'inizio i giocatori avranno la possibilità di scegliere tra i personaggi di Mario, Luigi, Toad e Peach a cui si aggiungerà in seguito un altro personaggio, sbloccabile nel corso dell'avventura.

di averlo finito fino a che non avrete imparato a guidare Mario come si deve. La forza di 3D World sta nel fatto che, nonostante si presti bene a partite "a spizzichi e bocconi", ci sarà sempre un buon motivo per cui un livello vi rimarrà impresso. Potrà essere una serie di piattaforme particolarmente creative, o un power-up che, come un giocattolo, vi farà venire voglia di tornare a giocarci anche una volta toccata la bandierina di fine livello. I collezionabili, come da tradizione Nintendo, non sono dei semplici riempitivi, ma delle sfide nelle sfide. Ogni livello può essere completato pigramente anche dai giocatori più abili. Ma le classiche tre stelline verdi da raccogliere vi forniranno la sufficiente motivazione per migliorarvi e ritentare più e più volte di catturarle. A queste, vanno aggiunte gli sticker da collezionare, sotto forma di timbri nascosti all'interno dei livelli, a volte nascosti in luoghi apparentemente inaccessibili. Dovrete far lavorare la testa, sfruttare il pensiero laterale e avere una consapevolezza totale dell'ambientazione. Il primo walkthrough di un livello, quindi, spesso è solo l'inizio e, anche se apparentemente si tratta di ambientazioni molto piccole, la quantità di approcci con cui possono essere risolti basterà da sola a raddoppiare la loro profondità. Senza dimenticare che ogni livello può essere affrontato con quattro personaggi diversi, ognuno capace di dare la propria prospettiva al livello. E non sottovalutate poi Mario Gatto, che vi permetterà di sovvertire le regole della gravità e affrontare i livelli con una libertà spaziale degna di Mario Galaxy. Alla fine, l'avrete capito, ci siamo cascati di nuovo. Super Mario 3D World non è uno di quei giochi rivoluzionari a cui Nintendo ci ha da sempre abituato. Mettiamoci il cuore in pace: potrebbero anche non esserci semplicemente mai più. Per il momento, possiamo almeno accontentarci dell'eccellenza e iniettarci una dose massiccia di genialità Nintendo. Soddisfatti e senza doverci chiedere quando finirà.

Guglielmo De Gregori

VOTO 8/10

IL MARIO PIÙ LIBERO DI SEMPRE

Up: Un soldato può essere trasformato in MEC perdendo la propria classe iniziale e subendo sostanziali cambiamenti estetici.

LA MINACCIA ALIENA TORNA A COLPIRE

XCOM: Enemy Within

Uscito un annetto fa e acclamato tanto dai fan quanto dalla critica (non a caso, proprio noi lo avevamo eletto Game of the Year 2012), XCOM: Enemy Unknown fu un fulmine a ciel sereno nel panorama dei titoli strategici, nonché il ritorno di un brand fortemente radicato nella storia del videogame, che purtroppo però recentemente non aveva goduto di nessuna nuova iterazione. Sviluppato da Firaxis, e abilmente convertito persino su home console (macchine da sempre poco propense al genere), questo straordinario strategico a turni raccolse meriti e favori dandoci praticamente per scontato che il team potesse tornare al lavoro per una nuova e più completa incarnazione. Enemy Within, pur non essendo un sequel vero e proprio (si parla infatti di una espansione), tiene fede all'idea di cui sopra mettendo nelle mani del giocatore quello che, più che un pacchetto aggiuntivo, sembrerebbe un gioco vero e proprio. Se dal punto di vista della trama non si registra nulla di particolare, con la minaccia aliena di nuovo alle soglie dell'invasione globale, quel che lascia stupiti e incredibilmente avvinghiati è tutta la serie di nuove meccaniche che nel gioco sono state introdotte. Su tutto si evince l'introduzione dei MELD, trovata che dona agli scontri una nuova sfaccettatura strategica. Il MELD è infatti la materia prima con cui effettuare le "fusioni", ossia la possibilità di unire al corpo umano di uno dei nostri soldati innesti biologici o meccanici. Il MELD è quindi una risorsa preziosa, praticamente fondamentale nella nuova economia di gioco e, proprio per questo, Firaxis ha ben pensato di renderci le cose difficili, tant'è che la preziosa risorsa è stipata in alcuni contenitori auto-detonanti che, se non raccolti per tempo, spargeranno il liquame ai quattro venti disperdendolo per sempre. I contenitori MELD sono quindi una manna per il ritmo di gioco, donando alla formula originale di XCOM una marcia in più, rendendo anche gli originali tempi morti che si interponevano in alcune partite un vecchio ricordo. Esplodendo in pochi turni (ed essendo anche strutturalmente fragili), ne deriva l'assoluta necessità di raccoglierli prima che essi esplodano costringendo

MISSING LINK

[COSA CAMBIEREMMO]

DIFFICOLTÀ: nel corso della prima metà del gioco, il bilanciamento della difficoltà rimane equo e capace di garantire una buona sfida. In seguito, tuttavia, complici anche le potenzialità delle nuove unità, gli scontri diventano fin troppo semplici per gli standard di XCOM.

DETTAGLI

FORMATO: MICROSOFT WINDOWS, OS X, PLAYSTATION 3, XBOX 360
ORIGINE: USA
PUBLISHER: 2K GAMES
DEVELOPER: FIRAXIS GAMES
MULTIPLAYER: SÌ

GENETICA E TECNOLOGIA

Enemy Within introduce due nuove tipologie di unità terrestri: da una parte ci sono i soldati modificati geneticamente, che possono essere "migliorati" nel laboratorio genetico, dall'altra i MEC, sorta di cyborg, realizzati invece dal laboratorio cibernetico. I primi possono contare su una serie di modifiche associate a specifiche parti del corpo, che consentiranno loro, ad esempio, di rendersi invisibili o godere di una resistenza maggiore. I MEC, invece, vengono creati con degli innesti meccanici sul corpo, diventando delle macchine da guerra che non possono usufruire delle coperture, ma sono tanto resistenti e dotati di una potenza di fuoco tale, che raramente ne avranno bisogno.

Up: Come spesso accade nelle storie di questo tipo, l'incipit vede una misteriosa razza aliena muovere guerra alla terra scatenando un putiferio.

"I CONTENITORI MELD SONO UNA MANNA PER IL RITMO DI GIOCO, DONANDO ALLA FORMULA ORIGINALE DI XCOM UNA MARCIA IN PIÙ"

il giocatore, spesso, ad azioni che normalmente avrebbero richiesto movimenti più ponderati. Anche le nuove classi fanno la loro parte, spingendo il giocatore a un nuovo gusto per la sperimentazione e il replaying. Quindi, se da un lato sia l'interfaccia che le meccaniche di base non hanno subito alcuna variazione, dall'altro abbiamo un dinamismo inedito, nonché tutta una serie di intriganti introduzioni scandite proprio dagli approcci che l'utente dovrà avere rispetto alle nuove classi. I MEC Trooper, ad esempio, per quanto potenti e bellicamente all'avanguardia, sono incapaci di sfruttare le coperture, pur godendo dell'abilità di essere essi stessi delle coperture semoventi! Ciò lascerà spesso il giocatore nel dubbio di schierare in prima linea il proprio soldato corazzato, o tenerlo nelle retrovie per timore che venga distrutto, soprattutto nei primi momenti del suo lungo potenziamento. Ma non solo, grazie ai MELD è ora possibile modificare la genetica dei propri soldati cosicché vengono dotati potenziati in diversi aspetti come i riflessi, la forza e così via creando, di fatto, degli ibridi alieni fragili ma militarmente performanti. Anche i nemici non saranno da meno, e schiereranno al nostro cospetto non solo tutti gli alieni già visti nel precedente capitolo, ma anche alcune nuove ibridazioni meccaniche, nonché nemici del tutto inediti come le temibili "piovre", capaci di rendersi invisibili e di effettuare attacchi dall'alto. Come se poi non bastasse il bestiario spaziale, in questo capitolo anche alcuni umani si schiereranno con la minaccia aliena per l'annientamento della XCOM. Chiamati, non a caso, "Exalt", i nemici umani sono una graditissima novità e godono di un armamentario e di strategie del tutto simili a quelle della XCOM. Gli Exalt, inoltre, se non saranno stanati e annientati (per mezzo di una folta serie di missioni secondarie), risulteranno spesso una fastidiosa gatta da pelare e costituiranno anche la base narrativa per quella che è certamente la missione più ostica del gioco! Stanarli, poi, dà anche la possibilità, una volta sconfitti, di raccogliere le loro armi, spesso utilissime per la nostra rastrelliera, o comunque utili per raggranellare qualche soldo in più al mercato nero. Concludendo, XCOM: Enemy Within è un ottimo successore dell'esperimento dell'anno scorso e consacra definitivamente la serie anche nelle grazie di quei giocatori che hanno conosciuto il brand per mezzo di Enemy Unknown. L'introduzione di tanti contenuti inediti, e la presenza di circa 40 nuovi stage ha espanso la serie nel modo giusto, senza snaturare il gameplay che l'anno scorso ci aveva esaltato, ma anzi ampliando ed amplificando le meccaniche ludiche cosicché il titolo offre oggi nuove interazioni strategiche. Unico neo di un titolo altrimenti eccellente è la difficoltà che, in virtù dell'originale spietatezza, risulta oggi più morbida. Le nuove classi, in particolari quelle meccaniche, sin dagli esordi costituiscono spesso una bella differenza sul campo di battaglia, tant'è che i giocatori più skillati non tarderanno a costruirsi un esercito di macchine da guerra inarrestabili. In particolare nella seconda metà del gioco tale caratteristica risulta evidentissima tant'è che, persino la missione finale (originariamente dura e molto punitiva), ci è risultata semplice e, tutto sommato, molto familiare. Un problema solo dei fan probabilmente, a cui, pertanto, consigliamo vivamente di cominciare il gioco già ai massimi livelli di difficoltà.

Raffaele Giasi

Up: Il lanciafiamme da un punto di vista meramente offensivo, è una delle armi più efficaci del gioco.

FAQs

VOTO 8,5/10
UNA DEGNA AGGIUNTA AD UN TITOLO ECCELLENTE

DAL LIBRO AL VIDEOGIOCO: L'ITALIA INSEGNA!

Joe Dever's Lone Wolf: Blood on the Snow

Right: Con Blood on the Snow si apre a tutti gli effetti un nuovo filone narrativo della serie, composto da altri tre capitoli che verranno resi disponibili nei prossimi mesi. La storia è stata scritta in stretta collaborazione con lo stesso Joe Dever, che ha contribuito a mantenere fedele agli standard della saga il plot narrativo del gioco e a mettere a disposizione tutta la sua esperienza nel genere fantasy.

Nel medium videoludico non esistono soltanto i giochi di corsa, action e i soliti FPS. Esiste altro, fortunatamente, soprattutto se si è in grado di guardare oltre il mercato stesso, magari proprio puntando il dito laddove in genere ci si aspetterebbe, al contrario, di trovarci la solita solfa. Joe Dever's Lone Wolf: Blood on the Snow va a inserirsi infatti in un contenitore d'idee ormai povero d'ispirazione come quello del mobile gaming, prendendo in prestito un particolare modello narrativo tanto caro alla cultura anni '80, per creare un prodotto decisamente fresco per il panorama odierno. Come avrete capito dal titolo, il concept alla base di questa produzione (tutta italiana) prende spunto dalla famosa serie di libri game di Joe Dever, nota in particolare al pubblico di appassionati del fantasy col nome di Lupo Solitario. A prescindere dal grande seguito di cui gode tale saga nell'ambiente di competenza, quello che ci interessa veramente sapere in questa sede è che Blood on the Snow riesce a essere molto più che una riproposizione in chiave ludica di un genere letterario passato di moda. Il merito del titolo sta nel sapersi intersecare con un linguaggio diverso, più partecipativo come quello appunto dei videogiochi, riuscendo però a non snaturare la sua origine completamente. Per capire quello di cui si sta parlando in queste righe, bisogna tuttavia sezionare il corpo del gioco e analizzarlo nel dettaglio. Blood on the Snow è infatti un titolo che va diviso in due parti: la prima, fatta di fasi in cui la nostra preoccupazione principale sarà quella di immergerci a capofitto nella lettura, compiere delle scelte e vedere modificata in tempo reale la (nostra) storia davanti agli occhi, e la seconda, in cui l'azione sarà invece il perno centrale dell'esperienza. E non solo a parole. Sono proprio queste sezioni che svelano l'eccellenza del riadattamento di Forge Play del concetto di libro game, adattandolo alle meccaniche più vicine a chi mastica

DETTAGLI

iOS, Android
ORIGINE: ITALIA
PUBLISHER: BULKYPIX
DEVELOPER: FORGE REPLY, ATLANTYCA LAB
MULTIPLAYER: NO

MEGLIO DI

UNDERGROUND KINGDOM

PEGGIO DI

LONE WOLF: LA SERIE LETTERARIA

CIÒ CHE RENDE UNICO QUESTO VIDEOGIOCO È PROPRIO LA SUA CAPACITÀ DI GENERARE IMMEDESIMAZIONE.

quotidianamente videogiochi, specie quelli di ruolo. I personaggi (che andranno creati da zero come nella migliore tradizione) posseggono un proprio inventario, delle proprie caratteristiche e abilità speciali che potremo sfruttare nei combattimenti. In Joe Dever's Lone Wolf: Blood on the Snow si legge di un mostro leggendario e poi lo si combatte davvero! Ciò che rende unico questo videogioco è proprio la capacità di generare immedesimazione. Come quando da bambini guardavamo La storia infinita sognando di leggere il libro e vivere quelle avventure in prima persona. Consigliato.

Davide Panetta

IDENTIKIT

(COSA RENDE UNICO QUESTO GIOCO)

PER CHI È APPASSIONATO DI LETTURA: PER CHI AMA IL FANTASY E I VIDEOGIOCHI, E PER CHI SOPRATTUTTO SI ADDORMENTA CON UN LIBRO IN MANO SOGNANDO GESTA EROICHE IN LUOGHI FANTASTICI. JOE DEVER'S LONE WOLF: BLOOD ON THE SNOW È UN PRODOTTO SPECIALE CHE SI SVINCOLA DA QUALSIASI PARAGONE, CAPACE DI OFFRIRE UN TIPO ESPERIENZA EMOTIVA E PERSONALE, CHE NESSUN VIDEOGIOCO DI IERI, E DI OGGI, È IN GRADO DI DARE.

VOTO 7,5/10

UN NUOVO MODO DI LEGGERE E GIOCARE

MENTI DA PLASMARE

Toccherà familiarizzare molto presto con il sistema di creazione dei personaggi. Grazie ad esso potremo creare personaggi di supporto da utilizzare in battaglia scegliendo nome, classe, gli attributi a cui assegnare i punti crescita iniziali, le abilità e persino le varie colorazioni estetiche. Abbiamo anche una rinnovata attenzione per le armi, visto che potremo scegliere quella più congeniale per ciascuno di loro. Essa, come ogni altro tipo di equipaggiamento, andrà comunque comprato separatamente all'apposito negozio, ma il denaro non sarà mai un grosso problema.

Right: Degni di nota la cura e il fascino restituito dalle ambientazioni. Nonostante non sia un prodotto tripla A, anche il comparto visivo nel globale si lascia guardare.

Right: Come potete vedere da questa immagine, il menù di gioco è come se si trovasse all'interno del libro stesso.

GAME REPUBLIC INTERVISTA LO STUDIO DI SVILUPPO ITALIANO FORGE REPLY.

IN CHE MODO AVETE LAVORATO ALLO SVILUPPO DEL GIOCO SAPENDO DELLE DIFFICOLTÀ A CUI SARESTE ANDATI INCONTRO PER RENDERLO UN PRODOTTO APPETIBILE AL PUBBLICO DI VIDEOGIOCATORI?

Abbiamo mantenuto il formato del librogame ma ci siamo anche chiesti in che modo fosse possibile innovarne la formula. Il comparto meno riuscito e divertente dei librigame originali è storicamente quello dei combattimenti, legati all'uso di dadi, quindi in gran parte al caso, e con l'opportunità di barare, sfruttata dalla stragrande maggioranza dei giocatori. Ecco quindi che per le battaglie abbiamo scelto di sviluppare un sistema di combattimento in 3D, molto vicino per meccaniche ai GdR classici.

QUAL È STATO IL LIVELLO DI COINVOLGIMENTO DI JOE DEVER NELLA LAVORAZIONE SUL TITOLO?

Joe è a tutti gli effetti un membro del team, in quanto è stato coinvolto sin dall'inizio nello sviluppo del gioco. Oltre a scriverne la trama, ambientata tra il terzo e quarto libro della serie originale, ha supervisionato ed approvato tutto ciò che si trova nel gioco, per mantenere una solida coerenza con la saga.

I LIBRIGAME SONO STATI UN GENERE LETTERARIO MOLTO DIFFUSO DURANTE GLI ANNI '80 E MOLTO AMATO TRA I RAGAZZI. PENSATE CHE OGGI CI POSSA ESSERE UNA SECONDA CHANCE PER QUESTA FORMA DI LETTERATURA?

Tra gli appassionati di fantasy, tanti ragazzi giovani non conoscono questo tipo di esperienza. Abbiamo verificato di persona che un gioco come il nostro può risvegliare la curiosità per i librigame e per il tipo di lettura che offrono. Oltretutto speriamo che Neve Rosso Sangue possa rappresentare un nuovo tassello importante per la storia di Lupo Solitario e che molti possano scoprire, o riscoprire, questo storico personaggio e la sua saga.

COME AVETE LAVORATO ALLA STRUTTURAZIONE DEI BIVI NARRATIVI PER IMPLEMENTARLI NEL GAMEPLAY DEL GIOCO IN MANIERA FUNZIONALE?

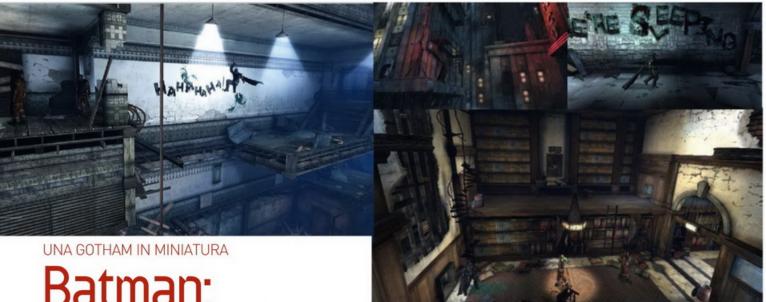
Si è trattato di un lavoro che abbiamo svolto spalla a spalla insieme a Joe. Rispetto alla stesura di un librogame classico, abbiamo dovuto creare una struttura di base, che potesse accogliere i contributi da parte di tutto il team: i game designer, i programmatori e gli artisti, ognuno per la parte di sua competenza.

QUAL È L'ASPETTO DEL GIOCO DI CUI ANDATE PIÙ FIERI E QUAL È INVECE IL RISULTATO CHE NON SIETE RIUSCITI A RAGGIUNGERE?

Crediamo di essere riusciti a creare un titolo ibrido riuscito, nel quale molti elementi concorrono a creare un'esperienza completa. Quello che probabilmente non traspare da Neve Rosso Sangue è che questo è il primo Atto di una storia più ampia. Con i prossimi Atti verranno introdotte nuove ambientazioni, mostri inediti e altri elementi che faranno la gioia degli appassionati.

DOPO L'ESPERIENZA FATTA CON NEVE ROSSO SANGUE PENSATE CHE CI POSSA ESSERE UN FUTURO CONCRETO NEL RAPPORTO TRA LIBRI E VIDEOGIOCHI?

Sono molti i titoli nei quali la storia gioca un ruolo importante; chiaramente nel nostro caso i ruoli del racconto e del libro stesso sono particolarmente in evidenza. I dispositivi come smartphone e tablet rappresentano quindi un ottimo punto di incontro, anche nell'ottica di futuri altri esperimenti.

UNA GOTHAM IN MINIATURA

Batman: Arkham Origins Blackgate

I tie-in dedicati ai supereroi di solito non sono titoli che raggiungo l'eccellenza, tuttavia qualche anno fa il talentuoso team inglese di Rocksteady Studio dimostrò a tutti come, con un po' di accortezza e le giuste fonti di ispirazione, potesse essere possibile sfatare questa maledizione. Batman, dunque, dopo tre capitoli usciti sulle console casalinghe, torna a far parlare di sé con Arkham Origins Blackgate, titolo sviluppato dagli Armature Studio che, a sorpresa, hanno tentato di distaccarsi, per quanto possibile, dai binari tracciati dal team dei primi due titoli. Il gameplay rispetto ai capitoli principali, si discosta non poco vista anche la totale assenza di quella componente free roaming che fece la fortuna di Arkham City. Qui infatti saranno le due dimensioni e mezzo a farla da padrone spostando l'ago della bilancia verso un tipo di approccio che fa della pianificazione e dell'osservazione i suoi maggiori punti di forza. La componente stealth si ripresenta dunque molto più marcata rispetto al recente passato ed anche i combattimenti sono molto più basati sui contrattacchi che non sulle combo. Anche l'uso dei gadget è stato ripensato da zero, in modo che nessuno di essi risulti mai inutile o superfluo; ogni volta che se ne

DETTAGLI

PS VITA, 3DS
ORIGINE: AMERICA
PUBLISHER: WARNER BROS. GAMES
DEVELOPER: ARMATURE STUDIO
GIOCATORI: SÌ

MEGLIO DI

SLY COOPER THIEVES IN TIME

PEGGIO DI

GRAVITY RUSH

IDENTIKIT

(COSA RENDE UNICO QUESTO GIOCO)

PIPISTRELLI IN 2.5: L'INTERO TITOLO È SVILUPPATO CON UNA VISUALE IN 2.5D, COADIUVATO, INOLTRE, DA UNA REALIZZAZIONE TECNICA DI TUTTO RISPETTO. IL GIOCO, QUINDI, HA I TIPICI CONTROLLI "BIDIMENSIONALI" CHE FANNO DA SCHELETRO A UNA GRAFICA POLIGONALE VISTOSA E GRADEVOLE. TALE SCELTA NON HA COMUNQUE INFLUITO SULLE ABILITÀ DEL PIPISTRELLO CHE RESTA ABILISSIMO E AGILE SIA NEI COMBATTIMENTI IN FREEFLOW CHE NELL'ESPLORAZIONE E NELL'INVESTIGAZIONE.

Down: Per quanto meno cupo dei suoi predecessori, lo stile artistico di questo Blackgate è comunque vicinissimo ai capitoli della serie principale.

Leon Genisio

VOTO 8,5/10

IL MIGLIOR BATMAN PORTATILE DI SEMPRE

INSOMNIAC SI REDIME COL PLATFORM

Ratchet & Clank: nexus

DETTAGLI

PLAYSTATION 3
ORIGINE: USA
PUBLISHER: SONY
DEVELOPER: INSOMNIAC
MULTIPLAYER: NO

È il nostro contare il passaggio dal fulmine al tuono, è la nostra attesa, spasmodica, per capire quanto lontano cadrà quella folgore venuta dal cielo: dura poco, pochissimo, ma ci dona emozione e ci fa sobbalzare il cuore mentre siamo impegnati a contare per quello squarcio del cielo. Ratchet & Clank: Nexus, l'epilogo della quadrilogia Future divenuta tale in questo momento, è il nostro contare. È breve, ma intenso; è sentito, passionale, ma rapido. E mentre la current gen si staglia in cielo per fare spazio in terra alla novità, Insomniac lancia il suo messaggio: il platform è ancora di casa a Burbank. Come un tornado che accompagna quel fulmine sia All for One che Q-Force vengono spazzati via e con essi anche le idee di tower defence o di coop per inficiare una saga che nella semplicità ha trovato sempre il suo successo. Ratchet, ancora una volta, è chiamato a salvare l'universo per fermare l'invasione degli Anti, violacei alieni che hanno per anni controllato l'interspazio, salvaguardandone l'integrità. Il loro risveglio e soprattutto il loro arrivo nella dimensione abitata dal Lombax scatena la loro ira, manovrata dal Dimensionatore recuperato da Vendra Prog, la strega che il nostro stava per condurre nel centro di detenzione di Vartax. È questa la nostra ultima battaglia, muniti di Onnichiave e di un arsenale finalmente innovativo e pronto a farci nuovamente sorridere durante un'uccisione. Se d'altronde il Pecorator, nella prima saga, aveva spinto ogni videogiocatore a trasformare le nostre battaglie in un pascolare, non sarà da meno il Glaciatore, che sulle note di Jingle Bells trasformerà i vostri avversari in pupazzi di neve, rilasciando pacchetti regalo come premio. Ugualmente non sarà da meno l'Incubox, un'arma che scatenerà dinanzi ai vostri nemici un diversivo che prenderà le sembianze del peggior incubo del vostro avversario. Situazioni ilari e ironiche che verranno arricchite anche da Mr. Zurkon, il droide combattente riproposto per la settima volta nella saga, ma stavolta accompagnato da Zurkon Junior e Lady Zurkon, per battutacce moltiplicate per tre e sottoposte al duro compito di resistere a una famiglia fuori dal normale. La durata, però, come dicevamo in apertura, è sotto gli standard: soltanto cinque pianeti, di cui uno rappresenta l'Arena e le sue tre coppe (Bronzo, Argento e Oro), con una longevità aumentata esclusivamente dalla modalità Sfida e dai Punti Abilità che, vi assicuriamo, non guastano e non annoiano. Sia perché la prima aumenta la difficoltà e la personalizzazione delle armi, potenziabili dal livello 3 al livello 6, sia perché i Punti Abilità daranno vita alle classiche possibilità di giocare in bianco e nero in nella versione speculare. Lamentare la poca durata non è d'uopo per Nexus, perché la vittoria stavolta è nell'essere riusciti a confermare una dimensione venuta meno.

Mario Petillo

IDENTIKIT

(COSA RENDE UNICO QUESTO GIOCO)

BI-CLANK: VERRANNO RIPROPOSTE ANCHE LE SEZIONI BIDIMENSIONALI CON CLANK PROTAGONISTA, SULLO STILE DI QUELLE DEL CAPITANO QWARK NELLA PRIMA TRILOGIA. CON LA LEVETTA DESTRA POTREMO REGOLARE LA GRAVITÀ E COSÌ MUOVERCI NELLE FENDITURE DEGLI ANTI PER LIBERARLI E RIUSCIRE A CREARE UN NUOVO PASSAGGIO.

Down: Il fascino per i gadget è tornato. Nexus è infarcito di aggeggi più o meno improbabili tra cui spicca il tipico jetpack con cui è possibile volare e, ovviamente, sparacchiare i nemici.

POCO LONGEVO, MA DIVERTENTE E INTENSO

Up: Hiro, il giovane protagonista dell'avventura, è un ragazzo qualunque che tramite un portale viene catapultato nel mondo dei Invizimals, il suo compito è salvarlo da un invasione di malvagi robot.

NEL PAESE DELLE CREATURE SELVAGGE

Invizimals: Il Regno Scomparso

DETTAGLI

FORMATO: PS3
ORIGINE: UK
PUBLISHER: SCEE
DEVELOPER: MAGENTA SOFTWARE
MULTIPLAYER: SÌ

BELLO COME
RATCHET & CLANK: QFORCE

PEGGIO DI
SLY COOPER: LADRI NEL TEMPO

IDENTIKIT

(COSA RENDE UNICO QUESTO GIOCO)

CROSS-PLAY: Pur non discostandosi mai dagli standard tipici degli action adventure per ragazzi Invizmals: Il regno scomparso si distingue dai numerosi titolo che affollano il genere grazie all'interessante possibilità di cross-play con Invizmals: L'alleanza, titolo di realtà aumentata per PSVita.

tra i 10 e i 16 anni, e che quindi non conosca titoli come Ratchet & Clank, Banjo-Kazooie o Jak & Daxter, perché invece, agli occhi di giocatori dotati di cultura videoludica di base, i diversi livelli che Hiro di volta in volta dovrà superare genereranno una spiacevole sensazione di déjà-vu. Invizimals: Il Regno Scomparso è, in conclusione, una buona prima esperienza action-adventure per un giovane neofita del genere, impreziosita inoltre delle infinite possibilità di sfida player versus player messe in campo dal cross-play con il titolo PSVita.

Federica Farace

VOTO 6,5/10

VORRAI CONOSCERE DA VICINO IL MONDO DEGLI INVISIMALS

Right: Ci è piaciuta molto la possibilità di poterci tramutare in Invizimals diversi a seconda delle situazioni che ci si sono parate dinanzi.

DI NUOVO UNITI IN NOME DELLO SPORT!

Mario & Sonic ai Giochi Olimpici Invernali di Sochi 2014

DETTAGLI

WII U
ORIGINE: GIAPPONE
PUBLISHER: NINTENDO
DEVELOPER: SEGA
MULTIPLAYER: SÌ (ONLINE)

Arrivati al quarto episodio della serie, e dopo aver affrontato la sfida delle olimpiadi invernali, Sega ha deciso di non lasciarsi sfuggire la possibilità di portare Mario & Sonic sulla nuova console Nintendo e di testare le possibilità che il GamePad può offrire. Cominciando a giocare possiamo scorrere fra le varie modalità disponibili: la classica "Partita Singola" che consente ai giocatori di cimentarsi con una delle dieci discipline offerte dal titolo e di prendere confidenza coi comandi e le meccaniche di gioco. Superata questa troviamo "Scontro tra Leggende"; una modalità carriera nella quale piloteremo una squadra di 5 elementi che sfiderà le proprie nemesi in sequenza nelle varie discipline. Non convince molto l'impossibilità di scegliere liberamente le attività da svolgere, che invece ci vengono propinate sempre nello stesso ordine. A seguire troviamo la modalità "Quiz e Abilità"; probabilmente la meglio riuscita del gioco: dovremo infatti sfidare i nostri amici in una serie di domande sugli eventi del gioco e di minigame che aggiungono un pizzico di varietà e competizione alle prove sportive, come ad esempio ricostruire la faccia del nostro Mii lanciando le stone del Curling. A chiudere le proposte offline troviamo "Delirio Medley" che si propone come valida alternativa allo Scontro tra Leggende in cui potremo costruire la nostra Olimpiade personalizzata scegliendo la difficoltà dell'avversario, il numero di round e le discipline a cui concorrere. Per quanto riguarda il comparto multiplayer online il matchmaking funziona in modo pratico e veloce ma il gioco presta il fianco per quanto riguarda la selezione delle attività, limitate a quelle in cui i concorrenti gareggiano contemporaneamente. Analizzando il numero di discipline disponibili non si può negare che Sega abbia fatto del proprio meglio per rendere il titolo il più completo possibile, operazione però riuscita a metà. Quasi tutte le discipline sono rimaste ancorate alle meccaniche del passato e cercano di simulare il movimento reale degli atleti tramite il WiiMote (obbligatorio) e il Nunchuck relegando il GamePad a mero visualizzatore di risultati e statistiche. Anche il comparto grafico non brilla per eccellenza ma risulta comunque molto piacevole, con un framerate costante e modelli poligonali curati e gradevoli, lo stesso dicasi per alcune ambientazioni. In conclusione Mario e Sonic ai giochi olimpici invernali di Sochi 2014 è un buon titolo party-game con cui passare qualche ora di svago con gli amici. Ma non si può non notare che alcuni difetti decisamente evitabili, come una scarsa implementazione del GamePad o la poca attenzione nello svecchiare le meccaniche di gioco, rendono l'operazione di poco superiore ad un aggiornamento rispetto ai titoli passati della serie.

Ermanno Clucher

Up: I modelli poligonali sono apprezzabili e la differenza rispetto ai titoli Wii si vede, tuttavia il titolo resta strutturalmente molto scarno, e non è certo uno dei picchi della generazione in corso.

Right: il GamePad viene sfruttato poco e con scarsi risultati, l'esperienza tutta è infatti rimasta ancorata all'uso del Wiimote... come a dire che c'è un aggiornamento della grafica e poco più rispetto alle versioni Wii.

MISSING LINK

(COSA CAMBIEREMMO)

NOVITÀ: SEGA ripropone meccanismi già visti negli altri titoli della saga senza mai osare o provare a introdurre novità di rilievo. Anche l'utilizzo del GamePad avrebbe potuto rappresentare un momento per tentare qualcosa in più

UNA MACCHIA SULLA NEVE

MEGLIO DI
LEGO BATMAN 2: DC SUPER HEROES

PEGGIO DI
LEGO STAR WARS: THE VIDEO GAME

Left: Non solo eroi, ma anche villain e personaggi di contorno. LEGO Marvel Super Heroes non si fa mancare nulla! Nemmeno l'incrollabile J Jonah Jameson!

BLOCCHETTI UNITI!

LEGO Marvel Super Heroes

DETTAGLI

FORMATO: 3DS, PC, PS3, PS4, PS VITA, XBOX 360, XBOX ONE, WII U

ORIGINE: UK

PUBLISHER: WARNER BROS. INTERACTIVE ENTERTAINMENT

DEVELOPER: DEVELOPER: TT GAMES

MULTIPLAYER: SÌ

non divertirsi e abbozzare una manciata di sorrisi nel corso delle numerose ore utili a completare il gioco al 100%. Non mancano poi delle ottime e divertenti boss fight, così come una caratterizzazione dei livelli e dei personaggi convincente e veramente ben riuscita. Grande spessore è stato poi dato alla componente free roaming che mette a disposizione la versione blocchettosa dell'intera isola di Manhattan. Ricchissima di attività secondarie e segreti da scovare, nonché di gare, extra e, ovviamente Stan Lee! LEGO Marvel Super Heroes mantiene alto il nome della serie e lo fa con stile e carisma. A pesare sulla produzione ci sono solo la semplicità di fondo e la sostanziale ripetitività dell'esperienza di gioco. Questi, invero, sono problemi che affliggono le produzioni LEGO sin dagli albori e rappresentano un dazio che, una volta pagato, potrebbe aprire le porte del divertimento anche al giocatore più smaliziato. Un titolo dinamico, praticamente imprescindibile per i fan dei blocchetti... o dell'universo Marvel.

Raffaele Giasi

Down: La possibilità di esplorare liberamente l'isola di Manhattan aggiunge una gradita novità alla serie. Considerato l'universo di riferimento, aspettatevi non solo una moltitudine di chicche, ma anche diversi volti noti e tanti luoghi che il vero fan non esiterà a riconoscere!

IDENTIKIT

(COSA RENDE UNICO QUESTO GIOCO)

MARVELVERSE: La presenza dell'universo Marvel da una forte spinta alla produzione, grazie al fascino di eroi iconici presenti sulle scene del fumetto da oltre settanta anni di pubblicazioni. Vedere insieme personaggi amatissimi come Spiderman o Wolverine, insieme a nemici iconici come Loki o Venom conferisce un carisma innegabile ai mattoncini danesi, nonché un'amplia gamma di possibilità ludiche da non sottovalutare.

VOTO 7,5/10

HULK NON È MAI STATO TANTO CONVINCENTE... IN UN VIDEOGAME!

Up: Il modello di volo è più piacevole di quanto si possa immaginare, peccato solo che passi in secondo piano dinanzi a un'esperienza ludica molto risicata.

AEREI IN PICCHIATA

Disney Planes

L'apparizione di un nuovo tie-in di una pellicola cinematografica è sempre un avvenimento delicato. Spesso, infatti, si tratta di prodotti che finiscono per essere semplici oggetti di merchandising, che possano estendere per un po' l'esperienza del film anche dopo la fine della proiezione. Non si può dire che Disney Planes faccia molta eccezione. Il gioco (che abbiamo testato in versione Wii U) prevede una serie di modalità distinte che possono essere affrontate anche in modalità co-op, con un secondo giocatore che può entrare in partita in qualunque momento (tranne che nel caso delle gare), con la semplice pressione di un tasto. La modalità Storia è sicuramente la più interessante, e si articola in base ai sette aerei protagonisti: ognuno di essi conta quattro missioni uniche, che si estendono intorno ai dieci minuti ciascuna e possono essere affrontate in qualunque ordine. A prescindere dall'obiettivo di ogni missione, la struttura di base rimane simile: si tratta di raccogliere un oggetto che consentirà di portare a termine la missione (come un aratro o un parafulmini) per poi servirsene in svariati punti della mappa. Il controllo dell'aereo risponde sufficientemente bene: non si tratta di Ace Combat, certo, ma reazioni precise e sensazione di velocità rendono divertente la conduzione dei velivoli. Le ambientazioni che fanno da sfondo, invece, sono frequentemente spoglie e poco dettagliate, con pochi o nessun elemento in movimento. Appena superiori paiono gli stessi modelli dei velivoli protagonisti, ma anch'essi mostrano imperfezioni non appena sono inquadrati da più vicino. Nel complesso siamo molto lontani

DETTAGLI

3DS, DS, WII, WII U
ORIGINE: CANADA
PUBLISHER: DISNEY INTERACTIVE STUDIOS
DEVELOPER: BEHAVIOUR INTERACTIVE
MULTIPLAYER: SÌ (CO-OP)

MEGLIO DI

DISNEY'S PARTY

TOY STORY 3: THE VIDEO GAME

PEGGIO DI

Down: Pilotare un caccia da combattimento regala pur sempre le sue emozioni... forse.

MISSING LINK

(COSA CAMBIEREMMO)

CONTESTO: una trama più incisiva e coesa avrebbe avuto modo di utilizzare il buon modello di volo in funzione di una esperienza non fatta solo di compiti ripetitivi e poco intriganti. In generale si percepisce più che distintamente l'intenzione di rivolgersi a un pubblico di giocatori giovanissimi e occasionali.

Down: Tutti i personaggi del film, antagonisti compresi, sono presenti nel gioco anche se, è il caso di dirlo, si poteva fare meglio nella costruzione dei modelli poligonali.

Pasquale Parisi

VOTO 4/10

MEGLIO PENSARE A UN ATTERRAGGIO DI EMERGENZA

LINK RICOMINCIA DA CAPO

The Legend of Zelda: A Link Between Worlds

Down: Il gioco pullula letteralmente di segreti. Potrete camminare nell'overworld e imbattervi sempre in qualcosa che avevate tralasciato. E, avendo a disposizione la maggior parte degli oggetti fin dall'inizio, potrete cominciare a esplorarlo in lungo e in largo anche nelle prime ore di gioco.

DETTAGLI

3DS
ORIGINE: GIAPPONE
PUBLISHER: NINTENDO
DEVELOPER: NINTENDO EAD
MULTIPLAYER: NO

MEGLIO DI

THE LEGEND OF ZELDA: SPIRIT TRACKS

PEGGIO DI

THE LEGEND OF ZELDA: LINK'S AWAKENING

Era solo questione di tempo prima che Nintendo applicasse anche a Zelda la tecnica del remix, già usata da lungo tempo anche per i giochi di Mario. The Legend of Zelda: A Link Between Worlds riprende uno dei capitoli più amati della saga (molti lo preferiscono anche all'immenso Ocarina of Time) e ne restituisce una versione che si muove in maniera abile tra prevedibilità e sorpresa. Il gioco in più di un momento tradisce le sue origini di remake di A Link to the Past, poi trasformato da Nintendo in seguito a tutti gli effetti. L'avventura è vissuta interamente con visuale dall'alto, mentre il mondo di gioco è perlopiù renderizzato in 3D. Una volta tanto, la stereoscopia viene sfruttata a dovere, con dungeon su più livelli che vi daranno l'impressione di guardare dentro un piccolo diorama. Il gameplay è comunque molto più vicino alle origini della serie, e prende in prestito molti elementi anche dagli episodi più recenti visti su portatile. La storia si apre in maniera molto brusca e nel giro di pochissimo tempo vi troverete già a risolvere il primo, semplicissimo dungeon. La possibilità per Link di trasformarsi in un dipinto è l'idea brillante sul quale è costruito l'intero gioco, e che vi permetterà di accedere a Lorule, la versione "doppelganger" di Hyrule. Il concept è capace da solo di sostenere anche i dungeon, e fa passare in secondo piano il fatto che siano incredibilmente più semplici e meno brillanti di quelli di A Link to the Past. Fin dall'inizio, il gioco mostra la volontà evidente di cambiare le carte in regola, di rendere Zelda una serie più agile e di spezzare quelli che sono i suoi arcaicismi più irriducibili. La principale trovata che serve questo scopo è la possibilità di prendere gli oggetti a noleggio da Lavio, un buffo negoziante con una maschera da coniglio. Se morirete, però, Lavio si riprenderà tutto, costringendovi a ripagare di nuovo la tariffa. A differenza di quanto avvenuto da sempre nella serie, non sarete più costretti a rimanere bloccati per la mancanza di un oggetto, da conquistare tramite una serie di quest. Semplicemente, vi basterà noleggiarlo. Di conseguenza, potrete anche affrontare i dungeon nell'ordine che preferite, scegliendo quello che preferite. L'espediente è necessario per svecchiare Zelda, senza costringervi a passare per l'ennesima volta attraverso i consueti rituali che ogni fan ha dovuto ripetere da oltre 25 anni. Liberi dalle tradizionali limitazioni, i dungeon di Zelda si consumano in un boccone, uno dopo l'altro. A Link Between Worlds è un omaggio sensazionale a uno dei più grandi capolavori della storia Nintendo, ma anche un grande gioco capace di reggersi sulle sue gambe. La dimostrazione che, per evolversi, Zelda ha bisogno di distruggere del tutto anche i suoi dogmi più ancestrali.

Guglielmo De Gregori

IDENTIKIT

COSA RENDE QUESTO GIOCO UNICO

ATTRAVERSO LO SPECCHIO: Avete appena estratto la Master Sword e state per abbandonare i rassicuranti prati verdi di Hyrule. Attraversate la fenditura, la musica si distorce e nel giro di pochi istanti vi ritrovate nella corrotta e deprimente Lorule. Benvenuti in un mondo che non potete più salvare... forse.

UN SEMI-REMAKE DI ZELDA PIÙ CORAGGIOSO CHE MAI

Left: Un nuovo nemico per il professore, un uomo misterioso a capo di un'organizzazione alla ricerca eterna della fonte di potere definitiva! Quali le motivazioni? Quali i misteri ma soprattutto, quale sarà il ruolo di Layton e dei suoi amici?

Up: Una ragazza intrappolata nel ghiaccio sarà solo l'inizio di una grande avventura per il Professore e i suoi compagni. Un'avventura che, a differenza delle precedenti, porterà il giocatore in tantissime ambientazioni diverse in giro per il mondo.

L'ULTIMA AVVENTURA DEL PROF.

Professor Layton e l'eredità degli Aslant

E così, come da tradizione annuale, la fine dell'anno accompagnauna nuova avventura dell'inossidabile Professor Layton arrivato, purtroppo, a quella che, dicono, sarà la sua ultima avventura. E così, con una trama che farà da ricapitolativo per alcuni degli eventi (nonché dei personaggi) conosciuti in ben sei anni di avventure, l'archeologo londinese torna per la seconda volta su 3DS, invero con qualche acciacco ma ancora tantissimo carisma. Imbarcatosi in un'avventura in giro per il mondo a causa di una missiva dell'esimio collega Desmond Sycamore, Layton insieme a Emmy e Luke si troverà nel villaggio di Frostborg dove, pare, sia nascosta una misteriosa "mummia vivente". L'incipit qui descritto non sarà altro che un pretesto per un'avventura, come sempre, brillante e ricca di colpi di scena e misteri in cui un folto numero di enigmi farà, come da tradizione, da base ludica per il giocatore. Certo, come detto gli acciacchi non mancano. Non bastasse lo stesso concept degli enigmi a risultare un po' ristagnante, lo stesso grande mistero che fa da sfondo alla narrazione non sembra, a dispetto del passato, il più brillante mai escogitato dal team. A fare da contraltare per una situazione che sa di già visto ci pensa per fortuna la tipica dinamica narrativa di Level-5 grazie al quale l'azione si sussegue ritmicamente e in modo sempre coinvolgente. L'Eredità degli Aslant, in ogni caso, tiene incollati al doppio schermo del 3DS come da tradizione, dando al giocatore il giusto piacere nella scoperta e nel proseguimento e chiudendo, degnamente, quella che è una delle serie più amate dal pubblico Nintendo. Purtroppo, nonostante sia questa l'ultima avventura, ancora una volta non si evidenziano novità sostanziali, se non nei minigame collaterali che, come sempre, riceveranno la loro "episodica" rinfrescata. C'è da evidenziare, infine, il metodo con cui si è cambiata l'esplorazione ambientale che, in

DETTAGLI

3DS
ORIGINE: GIAPPONE
PUBLISHER: NINTENDO
DEVELOPER: LEVEL-5
MULTIPLAYER: NO

MEGLIO DI
PROFESSOR LAYTON E IL RICHIAMO DELLO SPETTRO

PEGGIO DI
PROFESSOR LAYTON E IL PAESI DEI MISTERI

MISSING LINK

(COSA CAMBIEREMMO)

ADDIO: Difficile cambiare qualcosa in una serie particolare come quella di Layton le cui peculiarità di gameplay sono praticamente il marchio di fabbrica che hanno reso celebre il Prof. Quel che cambieremmo di questo capitolo è l'addio che, pare, Level-5 dia certo. Noi crediamo che si tratterà solo di una prolungata pausa, giusto in tempo per darsi una sistemata e tornare in pista come un vero gentiluomo.

Raffaele Giasi

VOTO 7,5/10

ACCIACCHI DELL'ETÀ... MA CHI NON NE HA?

Up: Nonostante la sua leggerezza, il comparto tecnico del titolo risulta essere alquanto gradevole.

LO SPARATUTTO FREE-TO-PLAY MADE IN COREA

S.K.I.L.L.: Special Force 2

DETTAGLI
FORMATO: PC
ORIGINE: COREA DEL SUD
PUBLISHER: GAMEFORGE
DEVELOPER: DRAGONFLY
MULTIPLAYER: SÌ (ONLINE)

della varietà tattica degli scontri. Non migliora situazioni del genere la funzione di respawn rapido che se da una parte riesce nell'intento di mantenere sempre alto il ritmo di gioco, dall'altro non fa che generare situazioni caotiche su schermo facendo continuamente rigenerare i nemici nei pressi del punto in cui sono stati uccisi. Nonostante qualche difetto, il titolo risulta comunque abbastanza godibile grazie alla grande varietà di modalità disponibili. Queste partono dalla classica modalità Allenamento arrivando fino a modalità più originali come quella chiamata "Glass" che vede i giocatori scontrarsi all'interno di una coloratissima arena sopra superfici di vetro cedibile da distruggere per far cadere al piano inferiore i propri avversari. Insomma, DragonFly è stata in grado di confezionare un buon MMOFPS, la cui fruibilità risulta però minata da alcune scelte poco azzeccate che, si spera, vengano corrette in futuro.

Davide Salvadori

Down: È stata inserita anche una modalità in cui dovremo fronteggiare orde di alieni inferociti.

MISSING LINK
(COSA CAMBIEREMMO)

MAPPE: Sebbene alcune delle mappe di SKILL: Special Force 2 siano state realizzate con una buon level design, risultano generalmente troppo ristrette per ospitare match da 16 giocatori, portando così gli utenti ad affrontarsi il più delle volte in scontri fin troppo simili tra loro. Speriamo vengano presto implementate nuove mappe che superino questo limite strutturale del gioco.

VOTO 6,5/10
SEMPLICE MA NON DEL TUTTO EFFICACE

Left: La pianificazione tattica è sicuramente il punto cardine di tutta l'esperienza fantasy targata Cyanide Studios.
Down: Scegliere bene i propri compagni d'avventura farà la differenza tra la vita e la morte.

L'UNIVERSO DI CONFRONTATION DIVENTA NUOVAMENTE UN VIDEOGAME

Aarklash Legacy

Se c'è un grande merito di Diablo III, è sicuramente quello di aver riportato alla ribalta il suo genere di riferimento che, dopo l'uscita del secondo capitolo, era stato tiepidamente ri-abbracciato da pochi sparuti sviluppatori. Dopo le accoglienze tiepide degli ultimi esponenti del genere, come Torchlight II e The Incredible Adventures of Van Helsing, è ora il turno del team di Cyanide che, dopo il discreto Confrontation, torna alla ribalta con Aarklash Legacy. Scostandosi sensibilmente dalle meccaniche tipicamente hack'n'slash di Diablo e dei suoi figli illegittimi, Aarklash Legacy non propone la classica giocabilità di button-mashing indiscriminato e perenne, bensì offre un approccio molto più tattico e profondo. L'obiettivo del team è chiaramente quello di omaggiare il primissimo Baldur's Gate e relativo sequel, aggiornando però il tutto con un comparto grafico sicuramente al passo coi tempi. Quattro personaggi disponibili, su otto totali, per formare il nostro party, tra cui i tradizionali Tank, Curatore, Mago, Ladro e così via, tutti facenti parte della gilda dei Goldmongers, incaricati di riscuotere il denaro che i Dark Lords di Acheron e i Baroni di Alahan devono loro. Tuttavia, è meglio non sviare dalla chiave di volta del gioco, ossia il gameplay: è possibile in qualsiasi momento cambiare i componenti del team, sebbene una volta che avrete trovato il vostro gruppo di avventurieri perfetto non lo abbandonerete più. Cyanide ha quindi ben pensato di offrirci missioni nelle quali il gruppo di eroi verrà diviso costringendovi per forza ad utilizzare tutti i personaggi, aumentando sensibilmente il livello di sfida, nonché la varietà delle situazioni ludiche. Non che questo sia un male, chiaro, considerando che il sistema di combattimento di Aarklash Legacy, come accennato poche righe più in alto, è molto simile a quello del primo Baldur's Gate, e che quindi

DETTAGLI

PC
ORIGINE: FRANCIA
PUBLISHER: CYANIDE
DEVELOPER: CYANIDE
GIOCATORI: SÌ (ONLINE)

MEGLIO DI — CONFRONTATION

PEGGIO DI — BALDUR'S GATE

IDENTIKIT

COSA RENDE QUESTO GIOCO UNICO

CONTESTO: LA STRATEGIA FINALMENTE TORNA DI CASA IN UN TITOLO DI MATRICE FANTASY CON VISUALE ISOMETRICA. I FAN DELL'ORIGINALE BALDUR'S GATE RINGRAZIANO, COMPRESI QUELLI CHE VOGLIONO SEMPLICEMENTE GODERSI DIVERSE ORE IN UN CONTESTO FANTASTICO REALMENTE BEN FATTO.

Marcello Paolillo

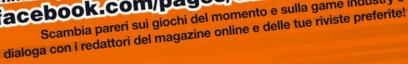
VOTO 7/10

BUONO, NONOSTANTE ALCUNI PICCOLI DIFETTI DI PERCORSO.

Tutto il mondo dei
videogame...
MINUTO per MINUTO!
Game Repu
www.gamerepublic.it
NEWS
ANTEPRIME
RECENSIONI
SPECIALI
INTERVISTE
OPINIONI

MMO REPUBLIC

a cura di Bruno Manzoni

PER AMARE UN MMORPG BISOGNA ESSERE UN PO' "STORICI"

La storia siamo noi

Down: Di un lore esterno? leggo male, manca una parola o non so cosa voglia dire lore?

Un grande MMORPG è indubbiamente l'unione di molti fattori: scelte progettuali, gestione del combattimento, bilanciamento delle abilità delle classi, layout delle zone di gioco, ottimizzazione dei modelli dei personaggi. Molti di questi aspetti possono essere gestiti in una moltitudine di modi diversi a seconda della software house che ci lavora, e addirittura possono essere cambiati in corso d'opera così da assecondare le richieste della community. Tra tutti questi elementi che compongono un gioco massivo però ce ne sono alcuni che oltre a non potere essere modificati, devono essere ben solidi già dall'inizio perché compongono l'ossatura portante, le fondamenta su cui potere costruire tutta la struttura che, una volta completata diventerà un videogioco online. Tra tutti questi sistemi uno che, a mio avviso, gioca un ruolo particolarmente importante e delicato è il Lore. Nonostante il folklore sia l'aspetto di un gioco online al quale molti giocatori non prestano una particolare attenzione, questo non nega il fatto che la storia sia una delle componenti necessarie nella realizzazione di buon gioco MMO.

MA CHE COSA RAPPRESENTA LA "STORIA" IN UN VIDEOGIOCO?

In termini più semplici è lo sfondo dove l'intero universo del gioco si va a incastonare, è la ragione per cui il mondo virtuale è in uno stato piuttosto che in un altro, è il perché sia possibile incontrare, o impersonare, certe razze che abitano un determinato cosmo digitale. Il Lore è la fonte di tutte le avventure che i giocatori andranno ad affrontare man mano che si inoltreranno all'interno del gioco stesso, li aiuterà a comprendere i fili che legano molte cose tra loro, cogliendo alcuni aspetti che si ignorano del presente ma che hanno, però, un necessario ed affascinante collegamento con cose del passato: il perché delle battaglie che sono state combattute, la nascita delle nazioni sorte dopo quegli scontri, la struttura dell'intero mondo di gioco dalle macro aree

Age of Conan: Il fantasy non è solo quello degli elfi e dei nani ed Age of Conan è un perfetto esempio di come ci si possa ispirare ad altro per creare un MMO.

Left: I Khajiit insieme agli High Elf ed i Wood Elf costituiscono l'alleanza chiamata Alderi Dominion.

Up: Star Wars the Old Republic: Nonostante la moltitudine di fedeli alla saga di Lucas il gioco di Bioware & EA non ha vissuto un lancio "memorabile"

fino ad arrivare all'umile NPC che chiede al giocatore di recuperare un qualsivoglia elemento. La tradizione permette ai giochi MMO di diventare veramente coinvolgenti esulando dal semplice discorso di rasentare la realtà ma arrivando fino all'immaginario del giocatore, coinvolgendolo fino alla profondità del proprio animo. Volendo usare il cinema per semplificare la spiegazione si potrebbe impiegare una moltitudine di esempi ma tra tutti quello più calzante anche per affinità è sicuramente Il Signore degli Anelli. I protagonisti del film, ma ovviamente anche del libro ben più antico e famoso, sono costretti a viaggiare attraverso un terra di mezzo dilaniata dagli scontri che hanno segnato le ere precedenti, ed è qui che gli eroi sono costretti a sfidare una moltitudine di pericoli, tutti derivanti dalla storia passata. Ecco questa caratteristica vale anche per i giochi online. Il Lore di un gioco svolge la funzione di scheletro della struttura narrativa del gioco, le altre caratteristiche come le quest, le classi ed il sistema di combattimento sono tutta una serie di, importantissime, appendici che servono a dare profondità alla base già fornita dalla storia. Lo sfondo offerto dalla storia fornisce ai giocatori un motivo per sfidare pericoli sempre maggiori e a volte accantonare le rivalità che prima di allora sembravano inestinguibili. Una dimostrazione lampante ci è offerta da Blizzard che quando ha pubblicato l'espansione Wrath of the Lich King ha portato tutti i giocatori di World of Warcraft ad accantonare la rivalità tra alleanza e orda, seppellendo la storica ascia di guerra per unire le forze e sconfiggere un nemico comune. Fortunatamente esiste ancora una parte di giocatori che si diverte a scoprire tutte le trame che si trovano nei giochi MMORPG, e molto spesso un gioco online viene appositamente scelto per il Lore che ci sta dietro. Titoli come il Signore degli Anelli Online, Star Wars: The Old Republic ed Age of Conan sono in grado di regalare alle diverse schiere di appassionati delle sensazioni che libri o film non sono in grado di offrire: brandire una lightsaber e lottare contro le forze dell'impero, rivivere in prima persona l'epopea barbarica descritta da Robert Ervin Howard oppure gironzolare per "la contea" sono sensazioni che solo un videogioco riesce ad offrire. Proprio grazie a queste caratteristiche uniche i fan sono sempre molto attenti allo sviluppo di un gioco che sfrutta un grosso marchio, e reagiscono in modo a volte brutale se la società di gioco non è fedele alla tradizione del franchising. Nel complesso, il Lore fornisce una solida base per il mondo virtuale e aiuta a fornire profondità, mistero ed emozione ad un determinato mondo, facilitando tra l'altro il processo di immersione per i giocatori. Tutte le feature di un gioco servono ad impegnare gli appassionati ma la storia è la presa di memoria dei progressi e senza storia non ci sarebbe progresso ed è per questo che la storia in un MMO è fondamentale.

PERCHÉ I FANTASMI ESISTONO DAVVERO

Spectre Seekers

→ Intervista a Ryan Anderson, Project Leader

Il team di ORI ha contattato Ryan Anderson, project leader del terrificante Spectre Seekers. Scopriamo con lui perché Oculus Rift è la macchina dell'orrore per eccellenza.

Spectre Seekers è uno dei titoli più promettenti che hanno partecipato alla 2013 IndieCade VR Jam. L'edizione di quest'anno della prestigiosa competizione indie ha infatti dato spazio agli esperimenti in realtà virtuale, realizzati intorno ad Oculus Rift. Il concept di Spectre Seekers è quanto meno intrigante: un survival horror multiplayer, dove potrete assumere il ruolo del fantasma inseguitore o delle sue vittime. Abbiamo intervistato Ryan Anderson, project leader del gioco, per saperne di più su questa versione di Pac-Man su steroidi.

Da dove nasce l'idea dietro Spectre Seekers?
Abbiamo avuto due idee di partenza per lo sviluppo di Spectre. In primis, abbiamo notato la grande mancanza di giochi multiplayer ideati per Oculus Rift. Dal mio punto di vista, uno degli elementi più interessanti della realtà virtuale è la possibilità di proiettare giocatori che abitano e giocano in luoghi diversi in un unico spazio virtuale. È da sempre che desidero vedere un gioco multiplayer in VR, quindi naturalmente, integrare questa feature all'interno del gioco è sempre stato un mio pallino. A questo punto è subentrata la decisione in merito al tipo di gameplay e mi sono ispirato alle meccaniche di gioco di Luigi's Mansion. La tensione creata dall'acchiappare o essere acchiappati è incredibile! Ed è proprio a questo che ci siamo ispirati per Spectre Seekers.

È sorprendente la quantità di giochi horror sviluppati per Oculus Rift. Qual è la tua opinione?
Credo che la paura sia l'emozione più facile da evocare, e non dico in senso negativo. Per fare paura un gioco infatti non si deve avvalere di una storia complessa, piena di personaggi profondamente sviluppati a livello psicologico e narrativo. Basta riuscire a immergere il giocatore all'interno di un ambiente e creare qualcosa di spaventoso. Tutti sappiamo che in questo senso Oculus Rift è "estremamente" immersivo. Questo significa che uno scheletro che appare dal nulla sarà molto più spaventoso se visto attraverso la realtà virtuale!

Sappiamo tutti che il gioco è ancora in sviluppo, ci puoi dare qualche anticipazione su nuove feature in arrivo? E per quando è prevista l'uscita?
Il multiplayer infatti sarà tutto basato sullo "spaventarsi a vicenda". Lo spettro avrà nel suo arsenale una serie di trappole di diversa natura. Ce n'è una in particolare di cui sono molto orgoglioso, l'ho chiamata la trappola dell'impostore. Diciamo che lo spettro cattura uno dei malcapitati. Quella persona rimarrà bloccata nelle mani del nemico fin quando qualcuno dei suoi compagni di squadra non lo soccorra. Approfittando di questa consapevolezza, lo spettro può creare delle false immagini di malcapitati per attirare in trappola ignari compagni. Questi avvicinandosi diventano a loro volta vulnerabili alla cattura da parte dello spettro stesso. In merito all'uscita invece, contiamo di finire entro il 2014.

■ Montague's Mount è stato uno dei primi titoli che non ha semplicemente supportato l'esperienza virtuale e il visore Oculus Rift, ma ne è stata creata una versione ad hoc.

Montague's Mount

→ Alle montagne della follia

FORMATO:	Windows, Mac, Linux
ORIGINE:	Irlanda
PUBLISHER:	Mastertronic
DEVELOPER:	PolyPusher Studios

Montague's Mount è il tipico caso di gioco che, grazie ad Oculus Rift, cambia completamente di prospettiva. Senza Oculus, abbiamo l'ennesima avventura alla Dear Esther, lenta e persino macchinosa nei controlli. Indossando il visore, al contrario, diventa immediatamente più semplice entrare in connessione con il particolare ritmo della vicenda. Quelli che nella versione regolare sono dei veri e propri problemi, attraverso il filtro della VR si trasformano in brillanti scelte di design. Il gioco è costruito principalmente intorno alla sua particolare atmosfera, e su di una vicenda che ruota intorno alla terrificante Montague's Mount, ipnotica location immersa nei meandri oscuri di una foresta irlandese. Il ritmo dell'avventura alternerà fasi di esplorazione, attraverso luoghi bui e dall'alto impatto scenografico, alla risoluzione di puzzle ambientali. Nei panni di un uomo che ha subito la perdita totale della memoria, lo scopo è esplorare il mondo di gioco alla ricerca di oggetti che vi permetteranno di ricostruire il vostro passato, e scoprire l'orribile verità che vi si cela dietro. L'esperienza ricorda molto una versione in prima persona del classico Forbidden Siren per PlayStation, trasposizione interattiva dei più classici j-horror tutto basato sulla limitazione fisica e psicologica del giocatore. Anche in Montague's Mount, ci ritroveremo in più di un'occasione completamente inermi di fronte alle ostilità presentate dallo scenario. Il particolare game design costringe infatti il giocatore a soffrire interamente sulla sua pelle tutto il peso della difficile prova che si ritrova ad affrontare. In uno dei primi momenti dell'avventura, il protagonista si rompe una gamba e, azzoppato, è costretto a trascinarsi lentamente. La scena è intensa, e interamente vissuta con i propri occhi. La narrazione, neanche a dirlo, la fa da padrone. L'elemento dell'instabilità psicologica viene qui usato in maniera non convenzionale, andando a esplorare gli effetti incredibilmente nocivi che l'isolamento totale può avere sulla mente umana. Un tema che si cala a perfezione nell'originale setting irlandese proposto. Montague's Mount, a differenza di tutti gli altri jump scare game finora visti sul Rift, non punta a farvi saltare sulla sedia. Al contrario, il suo obiettivo è dare vita ad un intenso processo di immedesimazione totale nel protagonista e nell'ambientazione che andrete ad esplorare. Non per tutti, sicuramente, ma lasciarsi catturare da questa particolare chimica è un'esperienza da provare. Tolto il visore, vi stupirete voi stessi di quanto vi siete lasciati assorbire, e isolare dal resto del mondo.

■ Dopo aver ricevuto un enorme numero di voti dalla community di Steam Greenlight, il titolo di PolyPusher Studios Inc è sbarcato il 12 novembre sulla piattaforma di Valve.

App Republic

A cura di Davide Panetta

I MIGLIORI DEL MESE

QUAD

FORMATO: **iOS, Android** | SVILUPPO: **Cellular Ghost OÜ**

In un mercato oggettivamente saturo di puzzle game di ogni tipo, non bisogna convincersi tuttavia che sia impossibile trovare un titolo capace di distinguersi e proporre qualcosa di nuovo. È il caso di Quad, un gioco sviluppato da Cellar Ghost OÜ e giunto sui sistemi iOS e Android con un grande carico di innovatizione. Alla base delle meccaniche di gioco troviamo una struttura ludica semplicissima nel concept, che però nasconde una complessità ben marcata. Nello schermo in alto troverete quattro caselle grandi composte da quattro quadrati colorati, mentre nello schermo in basso il colore che andrà a sostituire una delle figure che deciderete di selezionare. In sostanza per proseguire nel livello successivo dovrete unire quattro quadrati dello stesso colore e delle stesse dimensioni per formarne uno più grande. Non aspettatevi ovviamente che tutto sia rose e fiori: l›avanzamento nei livelli comporterà anche l›aumento delle combinazioni di colori dei quadrati inseriti nelle caselle, oltre che l›incremento di queste ultime, che diventeranno sempre più difficili da unificare in un unico colore e richiederanno una scelta studiata sul punto esatto in cui puntare il dito. Insomma, che ci crediate o no, questo titolo ha una capacità quasi fuori dal comune di catturare l›attenzione per ore, anche grazie a una grafica minimalista capace di esaltare lo stile artistico del titolo,

ispirato alle opere del pittore olandese Piet Mondrain. Se volete un puzzle game veramente originale... be› adesso sapete cosa cercare!

9,5/10

RAYMAN FIESTA RUN

FORMATO: **iOS, Android** | SVILUPPO: **Ubisoft Entertainment**

L'anno scorso Rayman Jungle Run ha fatto incetta di premi un po› ovunque, diventando quasi all›unanimità il miglior gioco mobile della scorsa stagione videoludica. Come dare torto a questa nomina d›altronde? Riprendendo il tessuto ludico del bellissimo Rayman Origins, Ubisoft riuscì infatti ad adattare il gameplay raffinato del titolo al linguaggio "mordi e fuggi" del mercato mobile, e il risultato fu inesorabilmente una pioggia di lodi a catinelle. Quello che propone Rayman Fiesta Run non è in fondo nulla di dissimile da quanto l›omino melanzana ci aveva già fatto vedere l›anno scorso. Proprio come in Rayman Legends, la casa francese ha deciso di optare per un politica più conservatrice, lasciando invariato il gameplay alla base del titolo originale per dedicarsi esclusivamente a un lavoro certosino che fortunatamente lascia spazio anche a qualche trovata frizzante. In Fiesta Run tornerete dunque a saltare, volare, nuotare e arrampicarvi senza sosta, sballottati a destra e a manca in quelle che sono autentiche opere d›arte di level design. Se credevate che già in Jungle Run ogni livello fosse un miracolo d›ingegno umano, con Fiesta Run resterete con le mascella a terra per la varietà e la follia delle situazioni con cui entrerete a contatto. Tra le novità vanno segnalate la possibilità di diventare più piccoli e la presenza di particolari limoni rimbalzanti che vi faranno accedere ad alcune zone segrete. Inutile parlare del lato più squisitamente tecnico del gioco, probabilmente il migliore in 2D su smartphone, dotato di una verve artistica alle stelle che è tutta da godere.

VOTO 9/10

MELTDOWN

FORMATO: **ANDROID**
SVILUPPO: **BULKYPIX**

IN QUESTO SPARATUTTO CON VISUALE isometrica vestirete i panni di un clone biondo del leggendario Snake e dovrete farvi strada all›interno di una serie di piattaforme metalliche piene zeppe di macchine armate fino ai denti. Il sistema di combattimento è discreto ma nulla di veramente originale: sarete impegnati nel solito schema "spara, ricarica e potenzia", funzionale sicuramente per qualche partita disimpegnata ma nulla più. Apprezzabile l›aggiunta di una modalità multiplayer in co-op fino a quattro giocatori.

VOTO **7,5**/10

STACK RABBIT

FORMATO: **IOS, ANDROID**
SVILUPPO: **DISNEY**

Con in cassa il successo di un must mobile come Dov›è la Mia Acqua?, Disney sembra voler tentare la fortuna con un altro puzzle game, Stack Rabbit!. In questo titolo dovrete muovervi su di una scacchiera e abbinare gli elementi posti sui tasselli a seconda delle richieste del livello, stando attenti a non fare troppo rumore e svegliare il cane Max che vigila sull›orto. Il gameplay funziona e svolge egregiamente il suo lavoro, anche se forse il livello di difficoltà potrebbe scoraggiare i giocatori meno navigati nel genere.

VOTO **8**/10

THE DARK WORLD

FORMATO: **IIOS, ANDROID**
SVILUPPO: **GAMELOFT**

GAMELOFT NON È CERTO UNA CASA di sviluppo capace di starsene con le mani in mano, e la dimostrazione è l›incredibile quantità di titoli che escono sul mercato mobile sotto la sua etichetta. Il nuovo lavoro dell›infaticabile team è il gioco ufficiale del nuovo film di Thor, un hack ‹n› slash canonico in cui controllerete il mitico Dio del Tuono. Il nostro eroe ha a disposizione diversi tipi di attacco, tra cui il suo potentissimo martello ma anche fulmini in quantità industriale.

VOTO **8**/10

QUEST RUSH

FORMATO: **IOS, ANDROID**
SVILUPPO: **PLAYGROUND PUBLISHING B.V.**

BRAVURA: QUEST RUSH non vuole proporre qualcosa di nuovo e nemmeno tentare di rivoluzionaria il genere di appartenenza, ma più che altro stupire con un stile ricercato e di grande impatto visivo. Il gioco è in sostanza un action all'arma bianca in scrolling orizzontale automatico, con l'aggiunta di una piccola dose di elementi ruolistici nella gestione del proprio party che offrono la giusta varietà a un gameplay altrimenti troppo asciutto. Davvero semplice il sistema di controllo: è sufficiente l'uso di un solo dito per fare scatenare il putiferio!

VOTO **8,5**/10

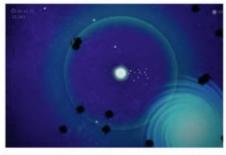
GRAVITY CAVE

FORMATO: **ANDROID**
SVILUPPO: **CARLO LOLLO**

UNA DELLE CONSEGUENZE dell'esplosione del mobile gaming è stata sicuramente la riscoperta dei grandi classici del passato, spesso omaggiati anche nei titoli nuovi. Questo è il caso vicino a Gravity Cave, che difatti cita tra gli altri, Space Invaders nello stile grafico. Comandando una navicella spaziale dovrete attraversare una caverna piena di alieni prima che il carburante finisca del tutto e cercare di ottenere più punti possibili. Niente di più difficile, fidatevi, ma questo è anche il bello dei giochi di una volta!

VOTO **7**/10

LUMOS: THE DYING LIGHT

FORMATO: **IOS, ANDOID**
SVILUPPO: **INCANNHAS INC**

SONO DAVVERO TANTI I TITOLI che poggiano le basi del gameplay sull'elemento "luce". Ne potremmo menzionare a bizzeffe ma resta il fatto che pochi sono quelli che possono vantare un'idea brillante come quella di Lumos: The Dying Light. Voi siete una piccola luce posta al centro dello schermo e dovrete difendervi dai nemici oscuri. Per sconfiggerli dovrete utilizzare tecniche diverse, così da permettere alle piccole sfere di luce di aggiungersi a quella principale e farla diventare sempre più grande così da poter battere le tenebre.

VOTO **8**/10

TimeWarp

Il mensile dei giochi elettronici

N.155 DICEMBRE 2013

in collaborazione con

I PROSSIMI EVENTI

8 dicembre 2013
DOOM DAY

NASTRO, FLOPPY E ALTRE STORIE

ALLA SCOPERTA DEI SUPPORTI SOFTWARE PIU' AMATI DAI RETROGAMER!

PER SAPERNE DI PIÙ E DISCUTERE DEI CONTENUTI DI QUESTA EDIZIONE VISITA **WWW.GAMEREPUBLIC.IT !**

NATALE SU NASTRO
E allora, che sono quelle facce? Avete per caso paura che, a causa della famigerata crisi, il panzone lappone decida di bypassare biecamente il vostro domicilio?! Beh, non so quanto possa consolarvi, ma sappiate che, in alternativa, qui c'è sempre il vecchio Babbo-Garden su cui contare! Per il grande rendez-vous natalizio di quest'anno, avrei giustappunto rimpinzato il sacco dei regali con uno special tutto cassette, floppy e cartucce: roba veramente vintage che, sono pronto a scommetterci, vi farà senz'altro tornare alla mente quei mai troppo rimpianti giorni in cui erano proprio questi gingilli a far la parte del leone sotto l'albero. A farcire questa

MADE IN ITALY

TOP WRESTLING
1992 GENIAS / HOLODREAM – AMIGA

Se chiedete a Mossgarden cosa amasse fare il sabato sera quando era ancora un fanciullo, questi inizierà a parlarvi di Dan Peterson e Superstars of Wrestling, rimembrando (lacrime agli occhi) i tempi in cui Italia 1 era l'unica, valida alternativa a una partita a Barbarian. Con ogni probabilità, il nostro attaccherebbe dunque a parlarvi di tutti i vecchi videogame di genere, salvo infine soffermarsi sul vecchio Top Wrestling: titolo realizzato da Riccardo Arioti e Raffaele Valensise, con la muta ambizione di cavalcare un trend allora in costante espansione.
Graficamente imponente con i massicci sprite dei combattenti a dominare il ring, il gioco non godeva purtroppo di un gameplay tanto sofisticato da rendere adeguata giustizia alla complessità tattica degli incontri, eppure, ancora oggi, è facile trovare chi ne conservi un ricordo tanto vivido da oscurare persino mostri sacri quali WWF Wrestlemania (1991, Ocean / Twilight) o il grande Champion Wrestler della Taito (1990). Al contrario di quanto si potrebbe pensare, questo singolare fenomeno non è solamente figlio ad un qualche rigurgito patriottico, bensì a dettagli collaterali che lo rendevano a suo modo speciale: uno su tutti, lo sfacciato contrasto vigente tra la somiglianza dei suoi protagonisti con le controparti reali e i deliranti nomignoli utilizzati dagli sviluppatori onde sottrarsi al pagamento delle rispettive licenze ufficiali.

■ Buona parte degli incontri si risolveva in drammatiche successioni di calci volanti e qualche grasso sganassone in corsa: un po' poco per parlare di vero wrestling, ma quanto basta per rendere esilarante un' eventuale sfida in multiplayer!

■ Brutus Plumcake, The Last Warrior, Bulk Dogan, Kentucky Tornado e molti altri ancora. I protagonisti di Top Wrestling erano versioni tarocche dei reali eroi della WWF, ma gli somigliavano parecchio!

RETROPICS
CELEBRITA', EVENTI E CURIOSITA' D'EPOCA IMMORTALATI IN UN UNICO SCATTO!

Primavera del 1981. Dopo il clamoroso successo riscosso in sala, Space Invaders ha invaso anche il mercato home e la sua conversione per Atari 2600 ha ormai polverizzato ogni record di vendite. Sfruttando a dovere l'eco mediatica di un fenomeno senza precedenti, Atari organizza regolari eventi promozionali in ogni angolo degli Stati Uniti, nell'ambito dei quali si disputano le eliminatorie del primo campionato mondiale dedicato alla hit di Tomohiro Nishikado. Dopo un tour de force durato circa 6 mesi, i vincitori delle stesse si riuniscono nella Main Hall di una rinomata università di Stamford (Connecticut, USA) per prendere parte alla finalissima. Le regole sono semplici: vince chi realizza più punti prima di perdere le tre vite disponibili. Unico divieto, l'utilizzo del classico "trucco di Eric Furrer": l'escamotage utilizzato anni prima dall'omonimo giovanotto per fissare l'Arcade World Record (1.114.000 Punti in circa 38 ore e 37 minuti di gioco).

■ Prodotto da Taito, Space Invaders debuttò nelle sale giochi giapponesi nel 1978, salvo approdare negli Stati Uniti a poche settimane di distanza grazie alla mediazione di Midway Games (all'epoca divisione della Bally, NdR). Approdata su Atari 2600 nel 1980, la rispettiva conversione home permise ai suoi produttori di quadruplicare le vendite della console diventando, a ben donde, una delle Killer Application più aggressive della storia di questo business.

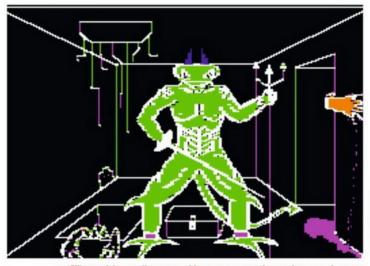
ricca celebrazione dei supporti software più legati al culto dei nostri beneamati videogiochi, torneranno inoltre sempre verdi rubriche come Weirdogames Inc., Made in Italy e Chi l'ha Visto, cui andrà adesso ad aggiungersi la nuova sezione intitolata "Retropics". Che ci si creda o meno, la storia dei pixel non passa soltanto dalle sole copertine dei titoli più amati o dai circuiti dei sistemi più famosi, ma anche da un mucchio di curiose fotografie scattate al momento giusto da individui che, molto probabilmente, non avevano la minima idea di trovarsi nel bel mezzo di eventi che avrebbero segnato per sempre l'evoluzione dell'industria…

Gianpaolo "Mossgarden" Iglio

CHI L'HA VISTO

AKALABETH: WORLD OF DOOM

1980 CALIFORNIA PACIFIC COMPUTER – APPLE II

Se ci limitassimo al suo titolo originale, Akalabeth potrebbe facilmente passare come uno dei tanti, sconosciuti ospiti di Chi l'ha Visto: non dovete pertanto sentirvi in colpa se a guardare quel disturbante ammasso di pixel e vettori ritratto nelle immagini qui accanto abbiate pensato si trattasse "soltanto" di un comune catorcio giurassico. D'altro canto, le cose sarebbero andate diversamente se avessimo fatto riferimento ad esso usando il nome con cui lo ribattezzarono i suoi fan, e c'è una buona probabilità che molti di voi riuscirebbero a far subito mente locale non appena informati del fatto che il suo autore fosse un certo Richard Garrioth. Gigionerie a parte, questo misticheggiante RPG dal sottotitolo un po' banalotto e l'immenso repertorio statistico, altro non era che il seme da cui sarebbe germogliata la saga di Ultima o, per meglio dire, l'ideale prototipo concettuale su cui il succitato genio avrebbe costruito la sua opera maxima. Rivelandosi subito un progetto molto avanti coi tempi, il gioco stupì il suo pubblico della sua epoca proponendo schemi dinamici decisamente arditi e un impalcatura strategica assai robusta, riservandosi il lusso di abbinare a una semplice formula esplorativa di matrice top-view diverse dungeon-section in soggettiva. Oggi come oggi, sfumature del genere potrebbero facilmente apparire come facezie, ma nell'epoca in cui il 90% delle produzioni PC era costituita da avventure testuali e Space Invaders puntava dritto all'oscar per gli effetti speciali, l'impresa non poteva di certo passare inosservata.

■ All'inizio del gioco, l'utente avrebbe potuto personalizzare il proprio alter ego assegnandogli una classe di specializzazione tra le uniche due disponibili. Come da copione, il Guerriero avrebbe sostenuto un approccio più fisico e diretto agli scontri, mentre il Mago si sarebbe distinto per affrontare le avversità facendo ricorso a trucchi evasivi e incantesimi di offesa.

WEIRDOGAMES INC.

ACCONCIATURE IMPROBABILI
IL TAGLIO "MULLET" INVADE I VIDEOGAME

Noto in Italia come taglio "muggine" o "zazzera a triglia stordita", il Mullet-Style anni'80 non compromise soltanto la credibilità di migliaia di attori e altrettanti di cantanti, ma anche quella di alcune tra le più famose star videoludiche… Non ve n'eravate accorti? E allora date un'occhiata a questa mortificante Flop Five.

5° SOLID SNAKE – METAL GEAR SOLID
1997 - 2008 KONAMI (PSX / PS2 / PS3 / CUBE)
Che ci piaccia o meno ammetterlo, il Mullet è il taglio tipo sfoggiato da Solid Snake, e poco importa se, per limitarne il letale effetto scenico, il nostro ne smorzi l'effetto con la proverbiale fascia per capelli. Sotto quel pezzo di stoffa, continuò infatti a languire un miserabile Mac Gyver pronto a [illegible] potrebbe a questo punto infierire, ricordando che il nostro ha continuato impunemente a portarlo anche da ottuagenario, ma forse è meglio passare oltre.

■ Occhioni furbetti, naso a patata, veste extralarge e immancabile cappello a punta: fosse stato anche un topo, Marvin, il giovane protagonista di The Apprentice non sarebbe certo sfigurato al posto di Mickey nel celeberrimo Apprendista Stregone ammirato in Fantasia.

4° MIKE DAWSON – DARK SEED 1992 DRO SOFT
CYBERDREAMS (AMIGA [illegible] / PSX)
Aggravata dal fatto che il suo sprite non fosse altro che la digitalizzazione di un soggetto umano, come pure dall'abbinamento di un paio di baffi degni di Freddy Mercury, la posizione di Mike Dawson è per molti versi ancor più imbarazzante di quella di Snake. Se aggiungiamo al tutto il fatto che questi fosse anche il protagonista di un Punta & Clicca a sfondo horror, capirete come mai sia stato impossibile escluderlo da questa chart.

3° SNAKE LOGAN
BIOMENACE 1993 APOGEE SOFT. (PC)
Vittima del pessimo gusto di grafici senza Dio, il protagonista di questo platform-shooter made in Apogee doveva senz'altro fronteggiare problemi molto più grandi dei mutaforma che affollavano le lande della sua città. Ci riferiamo ovviamente allo specchio: quel severo giudice luccicante appeso in bagno, che gli ricordava quotidianamente di essere l'eroe da cui nessun pianeta avrebbe voluto mai essere salvato.

2° LIU KANG
MORTAL KOMBAT 1992/1995 MIDWAY GAMES (ARCADE)
A occhi e croce, l'idea era quella di scritturare un sosia di Bruce Lee, ma quando Ed Boon e soci si ritrovarono a fare il casting per Mortal Kombat, non dovettero trovare altri che questo micidiale reduce da drive-in coreano. Secondo la leggenda, il soggetto in questione – tale Ho-Sung Pak – portava il mullet da quando aveva 4 anni e rifiutò categoricamente la pur intrigante opportunità di scambiarlo con un luccicante caschetto assassino. Curiosamente, nello stesso periodo, questi accettò tuttavia di interpretare Donatello nei tre film delle Turtles.

1° JOHN ROMERO – EX GURU INFORMATICO
Vittoria scontata e, aggiungiamo, meritatissima per l'inguardabile topo morto sfoggiato da John Romero agli inizi della sua matta carriera alla id Software. Lo sappiamo, è dura immaginare di aver speso tante ore della propria vita attaccati a un videogame scaturito dalle cervella custodite in cotanta scatola cranica, ma la verità ha il vizio di essere spietata quanto alcuni barbieri.

TOYS IN THE ATTIC SPECIAL EDITION

NASTRO, FLOPPY E ALTRE STORIE

ALLA SCOPERTA DEI SUPPORTI SOFTWARE PIU' AMATI DAI RETROGAMER!

Non importa che si trattasse di far girare videogame, programmi di calcolo, tutorial aziendali o semplici applicazioni di videoscrittura; chiunque abbia mai posseduto un personal computer, una console o qualsiasi altro macchinario di ordine informatico avrà avuto certamente a che fare con un cospicuo numero di supporti software e con tutte le annose controindicazioni affini. Generalmente mutuati da altre branche dell'home entertainment e divenuti nel tempo una complessa materia di studio per qualsiasi azienda interessata ad aggirare le problematiche legate allo stoccaggio dei dati, questi curiosi dispostivi hanno finito col trasformare i loro produttori in veri e propri artisti del design, spingendoli parallelamente a superare limiti di capienza in apparenza inviolabili onde soddisfare le esigenze di mercato. Se è vero che la loro efficacia abbia favorito il successo di molti hardware o accelerato la rapida caduta di altrettanti sistemi, essi hanno anche fatto di noi degli accaniti collezionisti, tanto da costringerci a modificare l'architettura delle nostre abitazioni pur di riuscire a stiparli in modo adeguato e... appariscente! In tal senso, non stupisce più di tanto che cartucce, cassette, floppy disc e CD-ROM siano ormai assurti al rango di vere e proprie icone vintage, come pure il fatto che il rispettivo fascino continui a crescere man mano che gli anni vanno accavallandosi. Essendo Time Warp una rubrica non soltanto nostalgica, ma anche e soprattutto celebrativa, non abbiamo potuto dunque sottrarci alla pubblicazione di un ricco approfondimento volto a sorprendere i più giovani e commuovere i più grandicelli!

CASSETTA

BREVETTO ORIGINALE
PHILIPS

DEBUTTO
1963 [MUSICASSETTA] / 1977 [UNITÀ RAM]

SISTEMI SUPPORTATI
APPLE II / PET / VIC 20 / PLUS 4 / C16 / C64 / C128 / AMSTRAD CPC / SPECTRUM ZX / MSX

CAPIENZA DATI
500 KB PER LATO [FORMATO C90 - STANDARD GENERALE]

Caricamenti tanto interminabili quanto gracchianti, sistema di protezione dei dati a dir poco labile, fascino vintage comunque immutato. La cassetta, con le due rotonde bobine in bella vista e il fragile nastro magnetico sempre alla mercé di polvere, spiegazzamenti e altre insidie del caso è stata la mattatrice indiscussa della prima ondata di personal computer concepiti anche (e soprattutto) per supportare i nostri amati videogame. Virtualmente introdotta in ambito commerciale dall'inevitabile Apple II, ma assurta al rango di icona del divertimento elettronico grazie al C64, la signora della RAM avrebbe vissuto il suo apogeo tra la fine degli anni '70 e la metà del decennio successivo, per poi uscire rapidamente di scena in seguito all'arrivo dei floppy da 3" e 1/5. Prima che quest'ultimo formato propiziasse il suo debutto sul mercato, la cassetta aveva infatti dimostrato di saper convivere in relativa armonia sia con i floppy da 5" e ¼ che con le cartucce: supporti che la Commodore stessa aveva cercato di abbinare al C64 proprio per ovviare a frequenti errori di lettura legati alla scarsa affidabilità dei nastri.

Se alcuni personal d'epoca come il Commodore PET, l'Amstrad CPC e alcuni modelli Sinclair quali lo Spectrum ZX+2 presentavano slot mangianastri integrati, computer quali C64, Plus 4 e Vic 20 avevano bisogno di registratori esterni per ospitare le cassette. Tra i modelli più apprezzati, il leggendario Datassette Commodore, prezioso gioiello dal design bombato e le elevate prestazioni.

Le cassette della linea C90 venivano spesso utilizzate come base per la creazione di tutte quelle splendide compilation di giochini contraffatti che i giornalai solevano vendere impunemente (o inconsapevolmente?). Per avviare il titolo desiderato, bastava dare uno sguardo al contagiri del registratore e portare il nastro alla cifra corrispondente tra quelle stampate sull'astuccio del supporto.

CARTUCCE

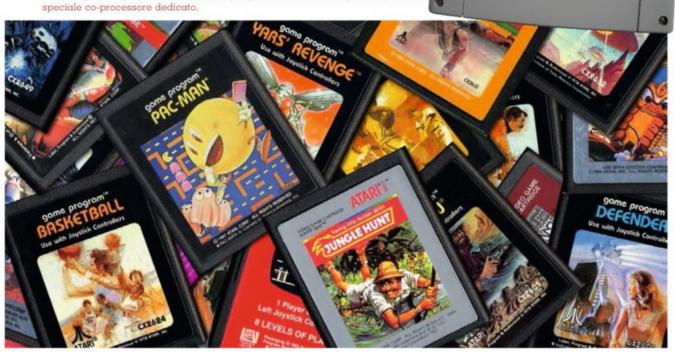
BREVETTO ORIGINALE
FAIRCHILD SEMICONDUCTOR

DEBUTTO
1976

SISTEMI SUPPORTATI
FAIRCHILD CHANNEL F / ATARI 2600 / COLECOVISION / INTELLIVISION / NES / MASTER SYSTEM / C64 / MEGADRIVE / SNES / NEO-GEO / N64 / GB / GAME GEAR / VIRTUAL BOY / WONDERSWAN / NEO-GEO POCKET

CAPIENZA DATI
VARIABILE – 64 BYTE (FAIRCHILD CHANNEL F) / 4-32 KB (ATARI 2600) / (NES / MASTER SYSTEM / GAME BOY) / 12 MB (SEGA MEGADRIVE) / 16/32 MB (SUPER NINTENDO) / 64 MB (ATARI JAGUAR / N64) / 350+ MB (NEO-GEO)

Che si tratti degli astucci giallastri contenenti i videogame del vetusto Fairchild Channel F o dei mostruosi parallelepipedi solidi forgiati dalla SNK per dar voce al suo NEO-GEO, la cartuccia è stata e resterà probabilmente per sempre il supporto software più legato al concetto di videogame. Virtualmente indistruttibile, forse un po' troppo costosa, ma comunque in grado di risolvere drasticamente problematiche storiche come la lunghezza dei caricamenti che affliggeva la maggior parte dei formati software presenti sul mercato, la scatoletta delle meraviglie ha custodito i nostri sogni per ben 5 generazioni di sistemi, congedandosi, almeno in ambito home, soltanto alla fine degli anni '90, con la formale dipartita dell'N64. Standard ancora attuale in campo handheld, la cartuccia tradizionale vive oggi una seconda giovinezza sul mercato dell'usato, in portali web specializzati nel settore vintage e in ogni altro luogo in cui il retrogaming è di casa, puntualmente circondata dall'affetto di milioni di appassionati.

Nata come semplice astuccio protettivo delle esili schede magnetiche costituenti i primi videogame di fascia console, la cartuccia sarebbe andata via via assumendo i tratti di un'opera di ingegneria elettronica sempre più complessa, finendo col supplire alle carenze hardware delle console che le ospitavano. Un esempio su tutti, le speciali cartucce Super FX prodotte da Nintendo in occasione del lancio di titoli quali Star Fox (1993) e Stunt Race FX (1993), le quali avrebbero aiutato lo SNES a gestire complesse architetture poligonali sfruttando l'implemento di uno speciale co-processore dedicato.

FLOPPY 5" 1/4

Per avere l'opportunità di utilizzare software prodotto su floppy da 5" e ¼, i possessori di C64 avrebbero dovuto acquistare un costoso lettore periferico. Tra i vari modelli distribuiti sul mercato dell'epoca, in molti avrebbero purtroppo presentato endemici difetti strutturali: il famigerato disallineamento delle testine (responsabile di invadenti rumori in fase di caricamento) divenne, ad esempio, una vera e propria consuetudine.

BREVETTO ORIGINALE
IBM

DEBUTTO
1976

SISTEMI SUPPORTATI
TSR-80 / APPLE II / VIC 20 / PC / C64

CAPIENZA DATI
VARIABILE – 160 KB (SINGOLA FACCIA) / 360 KB (DOPPIA FACCIA) / 1200 KB (DOPPIA FACCIA IBM AT)

Evoluzione diretta degli ingombranti floppy da 8" rilasciati sul mercato nel 1971, i floppy da 5" e ¼ furono sdoganati in ambito videoludico da sistemi come l'Apple II, il Vic 20 e il C64. Custoditi da una squadrata custodia flessibile, questi particolari dischi magnetici garantivano prestazioni molto più elevate di quelle offerte dai nastri, favorendo così la possibilità di convertire in formato 8Bit programmi più elaborati e opere videoludiche oltremodo complesse. Per avere un'idea più precisa dei vantaggi scaturiti dall'adozione di questo supporto basterebbe, in tal senso, ricordare che, al momento di convertire su C64 classici del catalogo Amiga come Defender of the Crown (1986) e Rocket Ranger (1988), i vertici della Cinemaware optarono per affiancare alla normale edizione su nastro, una più costosa versione floppy, la quale conteneva molte delle immagini precedentemente tagliate proprio per motivi di spazio.

FLOPPY 3" 1/2

BREVETTO ORIGINALE
SONY

DEBUTTO
1982

SISTEMI SUPPORTATI
APPLE IIGS / AMIGA / ATARI ST /

CAPIENZA DATI
VARIABILE – 280 KB (SINGOLO LATO) / 720 KB (DOPPIA DENSITÀ) / 1440 KB (ALTA DENSITÀ) / 2880 KB (DENSITÀ ESTESA)

Sperimentazione e ricerca avrebbero permesso ai floppy da 3" e ½ di evolvere in modo sistematico e acquisire la capacità di contenere un numero sempre maggiore di dati. La linea HiFD lanciata a cavallo tra il 1998 e il 1999 garantiva ad esempio la possibilità di stoccare fino a 200 MB di dati in una sola unità.

I floppy da "tre pollici e mezzo" saranno anche entrati in commercio nel 1982, ma per la maggior parte dei gamer la loro ideale "esplosione" continua a coincidere col debutto dell'Amiga 500. Merito della leggendaria manina virtuale che ne impugnava uno all'avvio del super-computer Commodore, ma anche e soprattutto di una struttura assai efficace che fondeva in un solo, compatto formato qualità irrinunciabili come la velocità di accesso ai dati, il valido sistema di protezione degli stessi e la straordinaria maneggevolezza. A voler essere pignoli si potrebbe magari tirare in ballo controindicazioni altrettanto significative quali l'endemica vulnerabilità alla pirateria informatica o la relativa capienza del supporto, ma se è vero com'è vero che la cartuccia è la regina dei videogame, il floppy da 3" e ½ né è senza dubbio il degno consorte.

LASERDISC

BREVETTO ORIGINALE
PHILIPS/ MCA / PIONEER

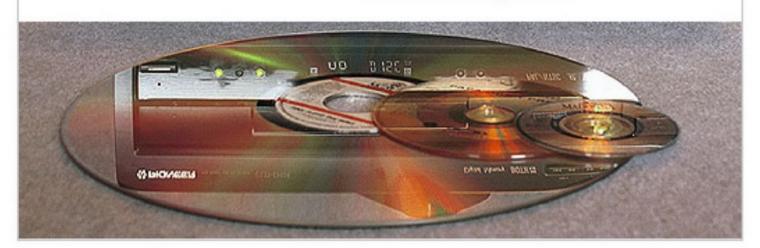
DEBUTTO
1978

SISTEMI SUPPORTATI
ARCADE / HALYCON / LASERACTIVE / PC MUNITI DI LETTORI DEDICATI

CAPIENZA DATI
30 MINUTI DI FILMATO PER LATO (VERSIONE CAV) / 60 MINUTI DI FILMATO PER LATO (VERSIONE CLV)

A conti fatti, l'unico settore in cui il Laser-Disc venne impiegato con successo fu quello delle Sale Giochi. A conferma di un trend positivo iniziato nei primi anni '80, il supporto avrebbe vissuto una sorta di seconda giovinezza tra il 1990 e il 1994, grazie alla American Laser Games che lo utilizzo come supporto per i cabinati arcade di titoli quali Mad Dog McCree (1990) Who Shot Johnny Rock? (1991) e Crime Patrol (1993).

Strutturalmente parlando, il Laser-Disc si presentava come un CD delle stesse dimensioni di un classico 33 giri in vinile. In barba a cotanta stazza , la sua capienza era praticamente irrisoria.

Realizzato da una cordata industriale costituita da Philips, MCA e Pioneer, il Laser-Disc fu il primo standard di videoregistrazione su disco ottico ad essere collaudato in ambito commerciale. Approdato sul mercato nel 1978 in veste di ipotetica alternativa ai vetusti video-formati Betamax, esso trovò ben presto applicazione in ambito videoludico, dove venne sfruttato da aziende quali Cinematronics prima e American Lasergames poi per la realizzazione dei celebri Laser Game a gettoni. Sulla base del successo registrato in sala da Astron Belt (1983), Dragon's Lair (1983) e Space Ace (1983) furono in tanti a ipotizzare che il Laser-Disc avrebbe riscosso un successo persino maggiore una volta entrato nelle case degli acquirenti, tanto che diversi esperti del settore s'affrettarono ad inquadrare l'arrivo delle prime console a tema come una rivoluzione di proporzioni epocali. A dispetto di queste previsioni, né il visionario Halycon lanciato sul mercato nel 1985 dalla RDI Video System, né tantomeno il Laseractive distribuito otto anni dopo dalla Pioneer si sarebbero tuttavia rivelati in grado di ritagliarsi la credibilità necessaria. Ripudiato dagli sviluppatori di videogame e bocciato seccamente anche in qualità di semplice supporto audio-video, il Laser-Disc venne dunque abbandonato al suo destino intorno alla metà degli anni '90.

CD-ROM

BREVETTO ORIGINALE
SONY / PHILIPS

DEBUTTO
1985 (SPERIMENTAZIONE) / 1991 (COMMERCIALE)

SISTEMI SUPPORTATI
CD-I / AMIGA CD 32 / MEGA CD / PC / PLAYSTATION / SATURN / 3DO / ATARI JAGUARD CD / NEO-GEO CD / PIPPIN

CAPIENZA DATI
650 MB

Profeta assoluto della rivoluzione multimediale che avrebbe riconfigurato per sempre gli equilibri dell' industria, il CD-ROM propiziò il suo formale ingresso nel mondo informatico all'inizio degli anni novanta, trovando prima nei PC di fascia 486, poi nelle sfortunate console a supporto digitale il terreno più adatto al collaudo. Superata la drammatica fase dei film interattivi e la perplessità di tutti i gamer convinti del fatto che la sua introduzione avesse comportato lo snaturamento del concetto stesso di videogame, il supporto assurse infine al rango che gli competeva grazie all'affermazione di sistemi quali la PSX e il Sega Saturn. I benefici derivanti dal suo impiego erano d'altronde evidenti e non soltanto limitati alle enormi capacità di memorizzazione. Oltre a garantire un accesso veloce e diretto alle informazioni multimediali ed un affidabilità molto maggiore di quella assicurata dai floppy, i CD-ROM vantavano anche un costo di sviluppo decisamente inferiore rispetto alle cartucce: qualità che gli sarebbero valse il ruolo di standard assoluto fino al sopraggiungere del DVD-ROM.

Philips CD-i, 3DO Panasonic, Sega Mega CD, Amiga CD 32: le prime console a supporto digitale non riscossero il successo sperato, rivelandosi anzi dei clamorosi flop. In ambito PC, le cose andarono invece diversamente, tanto che il CD-ROM si impose quasi subito come successore dei floppy ad alta densità.

DVD-ROM

BREVETTO ORIGINALE
PHILIPS / SONY / MATSUSHITA / HITACHI / WARNER / TOSHIBA / JVC / THOMSON / PIONEER

DEBUTTO
1997

SISTEMI SUPPORTATI
PS2 / XBOX / XBOX 360 / WII / WII U / PC

CAPIENZA DATI
8,5 GIGABYTE (DVD-9 LATO SINGOLO / DOPPIO STRATO)

Commercializzato a due anni di distanza dal lancio del celeberrimo DVD-Video, il DVD-Rom si impose subito nel mercato dei PC andando a rimpiazzare quei CD-ROM la cui capienza base era ormai incompatibile con le esigenze di mercato. Il passaggio al settore console si verificò quindi del 2001, anno in cui Sony fece della PS2 la prima macchina da gioco a supportare il formato. Rivelatosi anche in questo campo una risorsa di estrema affidabilità, il DVD-Rom avrebbe trovato successivamente applicazione in ambito Xbox, Wii, Xbox 360 e Wii U restando praticamente il punto di riferimento dell'intera industria fino al novembre scorso, quando il debutto della Xbox One ha idealmente incoronato il Blu-Ray della Sony quale nuovo formato standard.

Quando, nel 2006, Sony scelse di sfruttare il suo Blu-Ray come unico supporto software della PS3 furono in molti ad intonare cupi de profundis in memoria del DVD-ROM. Fino allo scorso novembre ben tre delle 4 principali console Home presenti sul mercato continuavano tuttavia a supportare soltanto questo formato. Diversa fu, invece la sorte dell' HD-DVD, inizialmente caldeggiato da Microsoft e quindi abbandonato in tempi brevissimi.

GD-ROM

BREVETTO ORIGINALE
YAMAHA / SEGA

DEBUTTO
1998

SISTEMI SUPPORTATI
DREAMCAST

CAPIENZA DATI
1.2 GIGABYTE

Gran parte dello spazio dati disponibile sui GD-Rom finiva spesso col restare utilizzato. Una volta aggirati i codici di protezione del formato, i pirati non ebbero pertanto molti problemi a copiare i giochi Dreamcast su semplici CD-Rom. Quand'anche uno solo di questi non fosse stato sufficiente, essi avrebbero potuto sempre spalmare il codice su più unità digitali…

Acronimo di "Giga Disc Read-Only Memory", il GD-Rom venne sviluppato da Yamaha su espressa richiesta SEGA onde fornire al nascituro Dreamcast un supporto software in grado di gestire una mole di dati sensibilmente maggiore di quella offerta dai semplici CD-Rom ed arginare, al contempo, il rischio pirateria: una vera e propria piaga dell'epoca, che che aveva già compromesso in via definitiva gli equilibri del mercato digitale tradizionale. Al di là delle onerose spese sostenute dai magnati di Sega per assicurarsi l'esclusiva del formato, il GD-Rom si sarebbe rivelato un alleato inizialmente validissimo per le sorti della 128Bit di Osaka, garantendo agli sviluppatori la possibilità di realizzare conversioni da sala e produzioni inedite senza doversi preoccupare troppo di comprimere i dati o alterare la qualità di texture, sonoro e altri aspetti tecnici, con risultati spesso eccezionali. Sulla lunga distanza, il formato avrebbe tuttavia presentato alcune controindicazioni fatali, come una diffusa reticenza di importanti third party a considerare la possibilità di convertire i loro prodotti (EA in primis) e l'inevitabile sopraggiunta dei primi masterizzatori in grado di aggirarne i complessi codici di protezione.

MINI-DVD

BREVETTO ORIGINALE
PHILIPS / SONY / MATSUSHITA / NINTENDO

DEBUTTO
2001

SISTEMI SUPPORTATI
NINTENDO GAME CUBE

CAPIENZA DATI
1,4 GIGABYTE / 2,4 GIGABYTE (DOPPIO STRATO)

Pur avendo la possibilità di sfruttare Mini-DVD a doppio strato, Nintendo si sarebbe sempre guardata bene dallo sfruttare quest'opportunità: i costi di produzione avrebbero potuto d'altronde rischiare di ridurre eccessivamente i guadagni derivabili dalla vendita di titoli che impiegassero detta tecnologia. L'unico strappo alla regola fu costituito dall'unico progetto in grado di assorbire un rischio del genere: Mario Kart: Double Dash! (2003).

Analogamente a quanto tentato da Sega in occasione del lancio del Dreamcast, Nintendo affidò ad un supporto ottico esclusivo il compito di tenere i pirati informatici lontani dal catalogo software del Game Cube. Dopo un'accurata indagine di mercato, i vertici della grande N avrebbero optato per una particolare variante del Mini-DVD progettato dalle più importanti aziende di mercato come eventuale alternativa "tascabile al classico DVD da casa, riservandosi il diritto di opzionare diritti di prelazione sull'impiego di una sua rispettiva versione a doppio strato da utilizzare nello sviluppo di titoli più esosi. Questa soluzione riuscì senz'altro ad arginare la diffusione di materiale contraffatto, ma finì anche col determinare l'insorgere di una fastidiosa serie di controindicazioni come ad esempio l'obbligo di comprimere tracce audio, effettistica annessa e risoluzione delle Texture ben oltre i più larghi standard garantiti dai DVD usati in ambito PS2 e Xbox. Benché il gap qualitativo fosse generalmente tollerabile, detta sbavatura finì purtroppo col giocare un ruolo fatale nella gerarchia delle conversioni dei titoli multi-piattaforma, lasciando spesso al Cube l'onere di "adattarsi" a codici ottimizzati in base ad altri parametri.

UMD

BREVETTO ORIGINALE
SONY

DEBUTTO
2004 (JAP) / 2005 (USA / EU)

SISTEMI SUPPORTATI
PSP SONY

CAPIENZA DATI
1,8 GIGABYTE

Progettato appositamente da Sony in occasione del lancio della sua prima console portatile, l'Universal Media Disc presentava una struttura per molti versi analoga allo sfortunato Mini-Disc, con l'ergonomica custodia in plastica a proteggere un disco digitale di ridottissime dimensioni. Così come quest'ultimo non sarebbe riuscito ad imporsi quale nuovo standard discografico, l'UMD avrebbe seguito una sorte analoga, pagando dazio eccessivo a una natura ibrida che l'avrebbe reso sì in grado di ospitare film, videogame e file musicali, ma anche incapace di eccellere in alcuna delle tre branche in questione. Storicamente limitata alla realtà PSP, la presenza del supporto sul mercato va oggi diradandosi inesorabilmente, così come le fortune dell'unico sistema che l'abbia mai sfruttata, lasciandosi alle spalle un mucchio di scommesse perse: prime fra tutte, quella di affermarsi come l' alternativa tascabile al DVD o sconfiggere una pirateria che avrebbe invece trovato nelle ISO e nelle modifiche dei firmware i veicoli con cui aggirare il suo blindatissimo sistema di protezione.

Durante i primi anni di vita della PSP, Sony abbinò alla normale produzione di videogame, una massiccia campagna cinematografica volta a convertire in formato UMD il maggior numero di blockbuster possibile. La prospettiva di guardare film come "I Fantastici 4" o "Ghost Rider" sul piccolo schermo della console non riuscì tuttavia a ingolosire il pubblico: nel 2009 la Major di Tokio decise pertanto di abbandonare l'impresa.

IL COLLEZIONISTA
La vostra guida mensile ai più rari tesori retro

a cura di
Fabio "Super Fabio Bros" D'Anna

GamesCollection
Vigamus

R.O.B. Mania

La NES Collection, ordinata e divisa per sezioni, con tanto di Adesivo Nintendo!

Il leggendario robottino ROB!!

I pezzi da novanta di Angelo, tra cui spiccano Gyromite e Rodland.

Angelo davanti alla sua collezione NES, la passione intramontabile!

NOME: Angelo
COGNOME: Bonocore
NICKNAME: angelo80
ETA': 33
PEZZO DA COLLEZIONE: Il robottino ROB con Gyromite

IN COLLABORAZIONE CON WWW.GAMESCOLLECTION.IT

GAMESCOLLECTION.IT POWERED BY GAMES COLLECTION

NOTA: Le quotazioni indicate nel borsino si riferiscono a prodotti sostanzialmente integri, nonché dotati di box originale e manuali di istruzioni annessi.

LA BORSA VALORI DEL RETROGAMING

Questo mese il borsino è dedicato al leggendario NES, seconda console casalinga Nintendo. Alcuni si domanderanno perché la si definisce "seconda", la risposta è che prioma c'era già stato il Color TV Game, un clone di Pong uscito solo in Giappone! Il NES, però, è la prima ad arrivare in Europa e soprattutto la prima nei nostri cuori!

CONSOLE: NINTENDO FAMICOM
VERSIONE: GIAPPONESE
ANNO DI PRODUZIONE: 1983
SVILUPPO: NINTENDO
QUOTAZIONE: 150 EURO

CONSOLE: NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
VERSIONE: EUROPEA
ANNO DI PRODUZIONE: 1986
SVILUPPO: NINTENDO
QUOTAZIONE: 80 EURO

CONSOLE: NINTENDO NES ACTION SET
VERSIONE:EUROPEA
ANNO DI PRODUZIONE: 1986
SVILUPPO: NINTENDO
QUOTAZIONE: 90 EURO

CONSOLE: NINTENDO NES R.O.B. SET
VERSIONE: PAL
ANNO DI PRODUZIONE: 1987
SVILUPPO: NINTENDO
QUOTAZIONE: 350+ EURO

CONSOLE: RETRO-BIT RETRO DUO (NES REPLICA)
VERSIONE: PAL
ANNO DI PRODUZIONE: 2008
SVILUPPO: RETRO-BIT
COMPATIBILITA': NES-SNES (REGION FREE)
QUOTAZIONE: 130 EURO

PERIFERICA: NES POWER GLOVE
VERSIONE: PAL
ANNO DI PRODUZIONE: 1989
SVILUPPO: NINTENDO/MATTEL/PAX
MACCHINA: NES
QUOTAZIONE: 120 EURO

PERIFERICA: ROBOTIC OPERATING BUDDY (R.O.B.)
VERSIONE: PAL
ANNO DI PRODUZIONE: 1986
SVILUPPO: NINTENDO R&D 1
MACCHINA: NES
QUOTAZIONE: 300+ EURO

TITOLO: SUPER MARIO BROS
VERSIONE: PAL
ANNO DI PRODUZIONE: 1985
SVILUPPO: NINTENDO EAD
MACCHINA: NES
QUOTAZIONE: 50 EURO

TITOLO: SUPER MARIO BROS 2 "MARIO MADNESS"
VERSIONE: PAL
ANNO DI PRODUZIONE: 1988
SVILUPPO: NINTENDO EAD
MACCHINA: NES
QUOTAZIONE: 40 EURO

TITOLO: SUPER MARIO BROS 3
VERSIONE: PAL
ANNO DI PRODUZIONE: 1990
SVILUPPO: NINTENDO EAD
MACCHINA: NES
QUOTAZIONE: 50 EURO

TITOLO: MEGA MAN 6
VERSIONE: PAL
ANNO DI PRODUZIONE: 1993
SVILUPPO: CAPCOM
MACCHINA: NES
QUOTAZIONE: 230+ EURO

TITOLO: FINAL FANTASY
VERSIONE: NTSC U.S.A.
ANNO DI PRODUZIONE: 1987
SVILUPPO: SQUARESOFT
MACCHINA: NES
QUOTAZIONE: 130 EURO

TITOLO: RODLAND
VERSIONE: PAL
ANNO DI PRODUZIONE: 1992
SVILUPPO: JALECO
MACCHINA: NES
QUOTAZIONE: 350 EURO

TITOLO: THE FLINTSTONES
VERSIONE: PAL ITALIA
ANNO DI PRODUZIONE: 1993
SVILUPPO: TAITO CORPORATION
MACCHINA: NES
QUOTAZIONE: 500+ EURO

TITOLO: UFOURIA THE SAGA
VERSIONE: PAL
ANNO DI PRODUZIONE: 1992
SVILUPPO: SUNSOFT
MACCHINA: NES
QUOTAZIONE: 150 EURO

TITOLO: OVER HORIZON
VERSIONE: PAL
ANNO DI PRODUZIONE: 1991
SVILUPPO: HOT-B CORPORATION
MACCHINA: NES
QUOTAZIONE: 160 EURO

SAY GOOD GAME AND LEAVE

di Simone "AKirA" Trimarchi *simonetrimarchi@me.com*

nasce ingegnere e cresce gamer: a sette anni ripara l'alimentatore del suo amato C64 con il saldatore, a 23 diventa campione italiano di Starcraft e prende per la prima volta un volo intercontinentale con destinazione Seoul, Olimpiadi dei Videogiochi. Oggi il saldatore non è più nelle sue corde, mentre i videogiochi continuano a suonare dentro al suo cuore rimbombando su www.insidethegame.it.

Next Generation Akira

E ora che il momento è arrivato, che faccio? Mentre leggerete questa column starete già giocando alle esclusive della vostra nuova, fiammante, console. Che abbiate scelto Xbox One o PS4, comunque, starete godendo della mega-potenza della next "next generation", tanto attesa e praticamente sognata negli ultimi, infiniti, mesi. Anticipazioni, video, recensioni, prove a caldo, ci siamo letti tutto. Conosciamo tutto. Potremmo costruirle noi, Xbox One e PS4. Datemi un cacciavite e qualche transistor e ve lo dimostro: sono anche ingegnere! Il suddetto bombardamento mediatico, però, mi ha portato, per la prima volta, ad essere totalmente imbambolato sulla mia scelta. Cosa compro? Microsoft o Sony? Entrambe? "Scapoccio" e prendo una Wii U (Nintendo, lo sai, per me sei e sarai sempre una garanzia)? È l'era dei social, delle immagini ironiche sulla console war, dei video di protesta/denuncia verso una o l'altra parte. Prima era tutto più facile: compravo Game Republic, leggevo cosa ne pensava la redazione, e sceglievo. Ora ho talmente tanti stimoli che paradossalmente mi sento solo e, soprattutto, abbandonato. Se dovessi seguire il mio solito consiglio, quello che grido ad alta voce a chiunque mi faccia questa noiosa domanda, dovrei pensare solo ai giochi. Quindi, ovviamente, alle esclusive. Credo sia difficile negare che da questo punto di vista Microsoft ha messo in campo più forza ma Sony ha dalla sua il coraggio. Provo quindi a confrontare gli input di controllo: adoro le possibilità offerte dal DualShock 4, mi sembra davvero il joypad migliore mai realizzato nella storia. Eppure il video dove viene mostrato cosa si può fare con Kinect 2 mi ha davvero stuzzicato. Futuro o passato, comandi touch o vocali, aaahhhrrgg. Capite che dilemma incredibile? Se penso poi che mi sto perdendo già un anno di esclusive firmate grande N su una console che comunque non si arrenderà facilmente ad una "true death" annunciata a destra e a manca, mi sento ancora più confuso. Beati voi, ragazzi, davvero, che avete già scelto. Siete un po' come Cartman nella famosa puntata in cui si fa ibernare per non attendere l'uscita di Wii. Ogni tanto vorrei essere dall'altra parte della barricata anche io. Leggere un pezzo come questo, e tornare in salotto a giocare con la mia nuova fiammante console di cui sono felice possessore (e fanboy, sotto falso nickname). Invece devo affrontare il "problema", con il rischio di sbagliare. E, gente, sono 400 euro spese male: da certi errori non si torna indietro, c'è solo il rimorso. Certo una soluzione c'è: non comprare niente. In fondo, ho davvero bisogno di un nuovo oggetto tecnologico dedicato ai videogiochi in casa mia? Questa, forse, è la domanda che più mi fa male, poiché la risposta è dubbia. C'è ancora tanto da giocare sulle "vecchie" console, ancora tanto da scoprire, ancora tanto da emozionarsi. Possibile che questa nuova generazione sia arrivata addirittura troppo presto per me? Può essere questo il motivo di tanta indecisione? Non sono ancora pronto, non sono ancora degno? Nahh, in fondo ho lavorato tanto, ho faticato, ho riflettuto: voglio diventare un Akira Next Generation! Me lo merito.

> “C'è ancora tanto da giocare sulle “vecchie” console, ancora tanto da scoprire, ancora tanto da emozionarsi.”

Mmm. Devo ricordarmi dove ho messo la mia moneta fortunata: un bel testa o croce e risolvo il problema come ai vecchi tempi.

di Eugenio Antropoli *spygamer1@gmail.com*

segue home entertainment, cinema, musica e videogiochi. Già giornalista e critico videoludico, nonché esperto di trade, si occupa di business videoludico presso un'importante azienda italiana.

Volevo solo giocare

→ Guarda mamma: papà ha comprato un soprammobile

Nel momento in cui vi scrivo ho davanti a me un bel soprammobile: si chiama Xbox One ed è prodotto da Microsoft. Non è il massimo come estetica, ma si adatta alla grande ai colori freddi della mia abitazione. Tra qualche settimana il mio amico che abita in montagna in provincia di Como avrà un altro mezzo mattone. Si chiama PlayStation 4 ed è progettato da Sony. Perché mezzo? Beh, nonostante egli non abbia una connessione ad alta velocità, almeno può giocare in santa pace ai titoli per giocatore singolo. Il sottoscritto invece, che ha consegnato questa column da una rete per cellulare, ha da una settimana problemi con il provider e si ritrova un bel parallelepipedo di colore nero dotato di un meraviglioso alimentatore esterno che non sa dove infilare in mezzo alla miriade di cavi che dominano il retro tv. Proprio belle le nuove console: non ci puoi vedere un film, non puoi ascoltare musica da un normalissimo cd, non puoi utilizzare i tuoi mp3, ma soprattutto, nel caso della One, non ci puoi giocare. Finalmente avevo la mia copia fiammante di Just Dance in versione "senza robi in mano" da dare in pasto a mia figlia, e invece mi sono dovuto sorbire pianti disperati fino a tarda sera nel vano tentativo di stabilire una connessione con la rete. Meno male che c'era il buon caro e vecchio tablet con i giochi della serie Toca Boca a salvarmi i timpani.
Chi mi legge sa quanto io sia a favore del digitale, ma solo se quest'ultimo sia ancor più di immediato utilizzo rispetto ai vecchi supporti fisici. Pertanto rimango dell'idea che le console debbano essere degli oggetti "accendi e gioca" senza troppi fronzoli. Non è il primo lancio di nuovo hardware che seguo da due punti di vista (sia critico che di business), ma quello dell'attuale hardware, a partire da Wii U con l'indimenticabile update che occupava il 70% dello spazio sulle 8 giga, è senza dubbio alcuno il peggiore che abbia mai visto per l'utente finale. Mi chiedo perché compriamo ancora questi aggeggi. Qualcuno potrebbe chiedermi: "di cosa ti lamenti, l'iPad non hai dovuto attivarlo"? Certo, l'ho fatto direttamente in un Apple Store in meno di 30 secondi. Voi conoscete un Sony/Microsoft Store che ha questo servizio con tanto di gentile commesso che vi aiuta anche ad aprire la scatola? Questi sono i veri vantaggi del digitale, l'utilizzo immediato ancora prima di arrivare a casa. E fin troppo chiaro che i due produttori, con questa mossa, vogliono avere dei numeri precisi sulle console effettivamente vendute. Giustissimo, ma almeno fornitemi il minimo sindacale per iniziare a divertirmi fin da quando appare la prima schermata. E così difficile?
E poi, diciamolo chiaramente: queste macchine non sono altro che dei fornitori di servizi con cui si può eventualmente anche giocare, ma di sperimentale a livello ludico ormai hanno ben poco. Non a caso gente come John Carmack (il primo a credere secoli fa nel gioco su mobile con Doom RPG) e Cliff Blezinski, giusto per citare un paio di sconosciuti, si sono lanciati anima e cuore su Oculus Rift (di cui GR ha abbondantemente parlato nello scorso numero) e credono nel progetto Steam Machine di Valve. Stiamo parlando fondamentalmente di gaming PC, quindi l'opposto della "ei fu" immediatezza delle console, in questo caso giustificabile visto il target smanettone. In poche parole, il futuro puramente ludico, quello senza contorni inutili, è rappresentato dal connubio di entrambi, ovvero macchine modulabili che si aggiornano ogni paio d'anni con le più moderne tecnologie, e che forniscono, nel caso di Oculus Rift, un tangibile passo in avanti per il mondo videoludico.

> “È senza dubbio alcuno il peggior lancio di console che abbia mai visto per l'utente finale”

ITALIAN TOP GAMER

di Fabrizio Tropeano *info@italiatopgames.it*

sul modello proposto da aggregatori quali Metacritic e Gamerankings, propone per ogni uscita video ludica sul mercato, recensioni e anteprime provenienti dai 50 principali siti italiani oltre a news, filmati ed immagini. Nel database è possibile trovare i rankings per genere di appartenenza, piattaforma di gioco, publisher. Dopo soli 20 mesi di vita, ITG è diventato un importante punto di riferimento sia per gli appassionati videogiocatori che per gli addetti ai lavori dell'industria video ludica italiana.

PS4 e Xbox One daranno nuova linfa alla terza via del gaming?

➔ Un futuro con solo blockbuster e titoli indie forse è scongiurato

"Dai commenti della stragrande maggioranza degli studi impegnati a realizzare videogiochi per le console next generation, scopriamo che programmare sulla nuove console sia molto più semplice".

Il passaggio generazionale da Playstation 2 a Playstation 3 e da Xbox a Xbox 360 ha tendenzialmente portato ad una frattura sempre più evidente di produrre videogiochi: o i blockbuster tripla A quasi sempre serializzati o produzioni indie a basso costo. Una dicotomia che nel corso degli anni ha ristretto sempre di più lo spazio per una Ðterza viaÐ del gaming, ovvero quella di produzioni ben al di sopra dei budget indie ma allo stesso tempo, meno legati a serie o a stereotipi dei titoli che DEVONO vendere decine di milioni di copie. Questa tendenza ha avuto ripercussioni dirette anche sul panorama dei publisher: i produttori di peso ma non colossi come ad esempio Eidos o THQ o sono stati assorbiti o falliti sotto il peso dei debiti con una forbice sempre più grande fra i colossi dellÐintrattenimento videoludico e le piccole compagnie indie. Ma forse con Playstation 4 ed Xbox One le cose potrebbero mutare molto rapidamente. Dai commenti della stragrande maggioranza degli studi impegnati a realizzare videogiochi per le console next generation, scopriamo che programmare sulla nuove console sia molto più semplice, che le loro architetture risultano essere entrambe simili a quelle di un PC e che quindi, come logica conseguenze, produrre videogiochi multipiattaforma sarà più semplice e verosimilmente più economico rispetto a quanto accaduto su PS3 ed Xbox 360. Questa nuova era che si è appena aperta dovrebbe poter significare una maggiore facilità di entrare sul mercato per quei soggetti intermedi che non sono piccoli studi di poche persone ma neppure multinazionali mastodontiche. Mi piace quindi sognare che sul mercato possano arrivare altre soggettualità capaci di aprire una maggiore diversificazione di produzioni. Penso ad alcuni paesi emergenti come lÐIndia e la Cina, penso alla stessa Europa che salvo Ubisoft, non ha altri produttori di peso che non siano stati acquisiti (vedi la già citata Eidos o i polacchi di People Can Fly diventati oramai Epic Poland). Penso a un recente passato quando vi erano molti più produttori insomma. Qualche altro nome oltre a quelli già fatti? Vi ricordate Acclaim, Williams, Atari, Sierra, Midway, Lucasarts, Apogee, Broderbund solo per citarne alcune? Non si tratta di mera nostalgia quanto il fatto che senza ombra di dubbio oggi come oggi il gaming si sia maggiormente appiattito (tralasciando la scena indie che però ha per sua natura limiti di budget evidenti) su certi schemi anche perché sono meno le fonti di produzione autonome e quindi si tratta di una naturale conseguenza. Chissà che, alla faccia di chi parlava di investimenti ancora più esosi per produrre un videogame nella nuova generazione, avvenga un nuovo rinascimento di produttori. Potrebbe anche essere che grandi aziende come Panasonic (ricordate il 3D0?) abbiano voglia di tornare nel nostro universo. Più teste, più soldi, più idee, più divertimento. Siete d'accordo con questo pensiero? "Scriveteci per esprimere la vostra opinione" Al prossimo mese, sempre su GameRepublic ovviamente!

> “Questa nuova era che si è appena aperta dovrebbe poter significare una maggiore facilità di entrare sul mercato per quei soggetti intermedi che non sono piccoli studi di poche persone ma neppure multinazionali mastodontiche.”

GR HOTEL

Prima colazione inclusa

gr.hotel@playmediacompany.it

Game Republic Hotel
Via Sabotino, 4 - 00195 Roma c/o VIGAMUS
Tel. 06 45432741

Left Lo stile degli artwork di Rockstar è da sempre unico e inimitabile, riconoscibile ovunque. Ed è parte dell'appeal di GTA, indubbiamente.

Check In

Cari ospiti del GR Hotel, mi rendo conto ora che è arrivato il momento di farvi gli auguri di Buon Natale e che, dunque, stiamo per congedare un'altra annata. Addio, 2013... addio. Mentre Mossgarden attacca i festoni natalizi nella hall e prepara l'albero, io andrò a comprare un po' di fuochi d'artificio per Capodanno. In fondo questo 2013 va ricordato, non credete? Ci ha portato la next gen: Xbox One e PlayStation 4, finalmente parcheggiate in redazione, una a fianco all'altra.

Ecco, appunto. La next gen. Devo dirvelo: nonostante sia sempre felice di accogliere nuove console, questa volta nutro qualche perplessità. A livello grafico, il salto generazionale fa sempre meno effetto, perché, man mano che ci avviciniamo al fotorealismo, diventiamo sempre più anestetizzati rispetto all'impatto visivo dei videogiochi. Se un omino fatto di pixel diventa improvvisamente un modello 3D, il passaggio è sconvolgente. Se invece parliamo di una battaglia che offre più nemici, maggiore profondità di campo, effetti visivi extra e tanti altri dettagli grafici, nonostante tutto siamo in un altro territorio. Quello in cui ci chiediamo: "Ma il giocatore comune percepirà davvero il balzo in avanti?" La risposta è semplice: non è detto. Il fatto è che sentiamo odore di imminente rivoluzione... e non parlo di questa presunta next gen, ora diventata "attuale". Sarà Oculus Rift di Palmer Luckey, saranno le Steam Machine di Gabe Newell, fatto sta che la game industry ricorda la Francia prima del 1789, il che è esaltante e preoccupante allo stesso tempo. Una sola cosa è certa: rivoluzione o no, GR Hotel resta il posto giusto dove godersi lo spettacolo e commentarlo insieme. Siamo Gamer, in fondo. Divertiamoci.

Metalmark

FRIGO BAR E3 EDITION

OPINIONI, DELIRI E RIFLESSIONI DALLA FACEBOOK COMMUNITY DI GR

"Se metto la TV 32 pollici a 2 cm. dagli occhi posso considerarlo come un Oculus Rift?"
Cominciamo alla grande, con un esiziale quesito firmato Alfredo "Astro" Loi...

"Considerati Pirla!!!"
...e continuiamo in grande stile, con la pronta rettifica di Don Mazzi.

"Ogni volta che leggo uno speciale sul Virtual Boy, console comprata al primo liceo, realizzo di esser pazzo..."
Drammatica considerazione retroattiva di Li Lù.

ÐDa voi è arrivato il nuovo numero?Ð
La domanda più gettonata sul canale FB di GR. Stavolta, a porla è Metatron FireofSinai.

STARDUST MEMORIES

Shepard... Comandante Shepard! Quale dei tre finali avresti realmente voluto vivere? Sai, in ogni caso la riflessione che mi hai portato a fare è sempre la stessa: siamo angosciosamente piccoli e alla mercé dell'universo infinito che conosciamo, e al tempo che impietosamente disgrega e spazza via ogni cosa, Razziatori compresi. Siamo solo nell'anno 2013 dopo la nascita di tale Gesù Cristo, che qui sulla tua amata Terra ai giorni nostri alcuni considerano sia stato solo un uomo particolarmente carismatico, altri un profeta, altri ancora addirittura il figlio di uno degli dei più conosciuti e seguiti dal popolo terrestre del nostro ciclo, il cui nome è semplicemente "Dio".
Ti ho voluto bene Shepard, ho rivissuto le tue avventure più volte, dandoti ogni volta un aspetto diverso, spesso legato ai miei amici e amiche più significativi della mia vita, uno dei quali scomparso prematuramente e che mi ha dato alcune tra le emozioni più intense. Il top è stato tentando di conferirti il mio aspetto, immedesimandomi nelle decisioni fondamentali come se il destino della Via Lattea dipendesse realmente da me, e le tue emozioni dipinte sul tuo/mio volto sono state le nostre emozioni, le nostre gioie, i nostri successi, ma anche i nostri dolori: la perdita di Ashley Williams, il salvataggio di Wrex, la decisione di non estinguere la specie dei Racni, di perdonare e condannare, di rammaricarsi della perdita di Legion e Kelly Chambers, ma di sperimentare l'amore intergalattico con Tali'Zora culminato con l'inno nell'appartamento di Anderson, e poi ancora rammaricarsi di non aver potuto evitare la perdita di Mordin, Thane Krios e Eva, ma essere riusciti a salvare la vita a colei che ci ha rimessi al mondo, Miranda Lawson, ancora non sappiamo bene come. Il Catalizzatore ci ha rivelato le origini della nostra esistenza, che beffardamente si sono ritorte contro di noi per dare luogo alla consueta mietitura, come se 50.000 anni fossero una sola stagione al termine della quale bisogna forzatamente ricominciare dalla morte e poi dalla rinascita di una nuova generazione di specie che, inevitabilmente progrediranno e si troveranno di nuovo in

Gli risponde romanticamente Li Lù.

"Mi hanno detto che i ragazzi di Ovosonico se la passano proprio male in quella brutta villa, isolata, con un bel panorama... poveri loro... se vogliono gli offro casa mia in cambio.."
Accorato appello di Giuseppe Amico.

"Secondo voi perché non ci sono più i giochi di calcio di una volta? Per lo stesso motivo per cui non ci sono più le mezze stagioni? Per giochi di calcio di una volta intendo gli Arcade stile Virtua Striker che era un capolavoro di divertimento, altro che simulazione!"
Premesso che Virtua Striker stava al calcio come GTA a Giulia: Passione Guardaparco, la domanda di Alessandro Nobili ha il suo perché.

"Perché non si spara e non si uccide. Per tutto il resto esistono solo Fifa e PES."
Interessante, anche se un po' sopra le righe, la pronta risposta di Alessandro Socci.

"Al TG5 hanno appena definito Watch Dogs uno "sparatutto stile Call of Duty"...Posso solo provar pietà per la loro ignoranza..."
Segnalazione doverosa (e dolorosa) da parte di Diego Carulli. Che poi, cosa ci faceva Watch Dogs al TG5, avevano per caso ammazzato un'altra vecchietta?

"Finito Killer Is Dead: tralasciando le solite etichette a cavallo tra "capolavoro o crosta d'artista", mi piacerebbe confermare la mia personale promozione riguardo a tale GIUOOOKO.. che entra a far parte nella mia lista dei divertenti..."
Piero Trabanelli promuove l'ultimo di SUDA51. D'altronde siamo qui per divertirci.

"Perché hanno inventato i videogiochi? Voglia di interagire col virtuale o cosa? Dai, voglio un trafiletto erudito di MM."
Sia come sia, il domandone del mese resta quello di Metatron FireofSinai...

"Una fetta di culo?"
...e l'erudita contro-domanda di Alfredo "Astro"Loi suona come la più degna delle risposte.

Up Vice City, dopo il terremoto di GTA III, fu il trionfo assoluto, la consacrazione. Un rosa che non potremo mai più dimenticare. Stile allo stato puro.

conflitto tra loro perché è la conseguenza del libero arbitrio. Io e te abbiamo tenuto fede alla missione che avevamo abbracciato fin dall'inizio: distruggere i Razziatori. Abbiamo dovuto scegliere di sacrificare anche IDA per questo, ma per noi era chiaro: non abbiamo voluto farci prendere in giro poiché tanti sacrifici erano stati fatti, e ancora uno estremo era da compiere.
Siamo andati decisi sparando al Crucibolo, un colpo dopo l'altro, finché il condotto non ci è esploso in faccia! Un po' come in un'esperienza di pre-morte siamo riusciti a vedere la morte e la distruzione dei Razziatori, le gesta festanti delle truppe in battaglia, la fuga della Normandy dalla "bolla" rossa che investiva la galassia intera e abbiamo sentito dire dall'Ammiraglio Hackett che tutte le specie della Galassia erano uscite vittoriose dalla minaccia più pericolosa che avessero mai vissuto.. e abbiamo visto Tali'Zora esitare ad affiggere il nostro nome accanto a quello del compianto Anderson, come se avesse ancora la speranza che fossimo vivi fino all'ultimo respiro! Tutto questo per evitare una semplice "mietitura", una piccola operazione di routine programmata dai creatori dei Razziatori per il beneficio delle specie organiche, che a causa del libero arbitrio combatteranno ancora tra loro e creeranno sintetici che si ribelleranno ai loro creatori. Una mietitura solo ogni 50.000 anni!
Tra 5 miliardi di anni, la Via Lattea si scontrerà con Andromeda: ci sarebbe stato ancora tempo per ben 100.000 "mietiture" prima che ciò avvenisse e quindi per altrettanti tentativi di fermare i Razziatori nel caso in cui non ci fossimo riusciti. Se avessimo fallito rifiutando di prenderci la nostra responsabilità, Liara T'Soni avrebbe lasciato un avvertimento per il ciclo successivo: questa volta non una sonda Prothean di difficile comprensione, bensì un semplice ologramma registrato.
Non siamo eterni Shepard: forse avremmo potuto esserlo prendendo il controllo dei Razziatori e, vivendo in uno di loro, saremmo stati come un Dio "ideale" proteggendo i più deboli e mantenendo la pace nella Galassia; oppure potevamo offrire ai sintetici e organici la loro sintesi per non esserci più differenze tra creati e creatori, ma non avremmo compiuto la nostra missione di distruggere i Razziatori... Comunque il tempo, maestoso, spazza via tutto. Di noi, prima o poi, non resterà nulla, fosse anche tra 5 miliardi di anni. L'universo continuerà a esistere, distruggendo vecchie galassie per formarne delle nuove, mentre noi saremo stati solo delle minuscole vite di passaggio, dei piccoli brevi lucchichii in una notte oscura dominata da forze invincibili.
Viviamo alla giornata, Shepard: l'universo è infinitamente troppo grande per noi, e facciamo fuori i Razziatori: allunghiamo il nostro ciclo e godiamoci la nostra breve vita... "Normandy!!!"
Motheath Shepard

PS
Il mio vero nome è Giovanni F. Dell'Aglio; "Motheath" e "zorba the cat" sono due dei miei nickname. Saluto a tutta la redazione!

MOSSGARDEN: Quando qualcuno si prende la briga di scrivere cotanta missiva per testimoniare il legame che lo unisce a un'opera, bisogna riconoscere che i responsabili della stessa hanno realizzato qualcosa di probabilmente unico. Sono infatti convinto che migliaia di promettenti autori sacrificherebbero chissà cosa pur di vedere anche solo una persona reagire al proprio lavoro con la medesima enfasi. Sospendendo ogni personale giudizio di sorta circa l'integrità di quella che resta una delle trilogie più importanti della storia di questo medium, mi limiterò in tal senso a prendere semplicemente atto delle parole del nostro amico Motheath. Anche perché, con ogni probabilità, sarà il mistico Metalmark a mettere un po' di pepe alla faccenda...
METALMARK: Mass Effect. At the end of the day, come direbbero i miei parenti londinesi, when all it's said and done, si riduce tutto al trailer di lancio del secondo capitolo, glorioso e lirico inno all'interactive storytelling. L'universo è un immenso oceano di caos, nel quale si incrociano i destini di molti esseri. Shepard siamo noi nel momento in cui abbracciamo una missione impossibile. Egli deve salvare l'universo, noi no... ma in ultima analisi non cambia nulla. La vera lezione è che la missione è suicida: nessuno è mai tornato indietro, e Shepard lo sa. Nonostante ciò, parte, si imbarca per compiere il suo destino, perché molto semplicemente non esiste altro che abbia senso fare. Perché è giusto così, se vi piace pensarlo, ma in realtà perché nulla di altro avrebbe senso. La nostra vita è questa missione. Ogni singola vita di ognuno di noi. Salvare noi stessi dal disordine dell'esistenza, dare una parvenza di senso alla casualità del nostro inesistente quotidiano, colmare l'horror vacui che ci attanaglia quando pensiamo al futuro dopo la nostra scomparsa.

Left Come potete vedere, per San Andreas Rockstar decise di sterzare verso la finezza e la compostezza. Ehm, come dite? Già, in effetti non proprio... però guardate che... potenza espressiva!

Left Si dice che questa tipa sia la preferita del prode Metalmark, colui che scrive le didascalie di GR Hotel. E che in questo numero il losco figuro di cui sopra stia cercando una scusa per pubblicare solo immagini di belle figliole in abiti succinti. Se ne dicono tante...

DALLA DIREZIONE

MESSAGGI E SFOGHI DEL GR TEAM

"Hanno inventato i videogiochi per scatenare la console war. È un complotto!"
Metalmark

"La vita era insostenibile, senza. Lo è anche ora, ma almeno giochi"
Guglielmo De Gregori

"Hanno inventato i videogiochi per rimorchiare le videogiocatrici, ma qualcosa del piano temo sia andato storto"
Valerio "Revolver" Pastore

"Zitti e giocate"
Francesca "Franny" Noto

"Io non lo so."
Mossgarden

"Hanno inventato i videogiochi perché Mikami potesse inventare Resident Evil"
Michele Giannone

"Ho inventato i videogiochi per farci i soldi"
Nolan Bushnell

"Dannazione, Nolan, ancora questa storia?!? Non l'hai inventati tu!"
Ralph Baer

Shepard, per farlo, deve raccogliere la squadra perfetta di compagni. Ma non solo: deve capirli, uno a uno, risolvere i loro guai, conquistarsi la loro fiducia. Amandoli, soffrendo con loro, a volte anche tradendoli. E poi? Poi la meraviglia della finzione. Scoprire che dalla missione suicida possiamo salvarci. Che in realtà possiamo vincere. E se fosse vero? Se fosse così anche nella nostra vita? Io ho imparato a crederlo... e voi? Pensateci, e intanto state pronti a scegliere tra paragon e renegade.

GOTHAM CITY BLUES, 777

7 settembre. Ce l'ho fatta. Quel Maroni non è poi tutto questo popò di stratega se mi ha concesso così a cuor leggero la zona più tranquilla della città. CE L'HO FATTA!!! Ripensandoci capisco perché qui la malavita dilaga. Lo squalo tiene lontana la sicurezza per far lavorare i pesci medi che devono sottostare alle regole della famiglia, poi arriviamo noi pesci piccoli che, grazie alla nostra invisibilità, nuotiamo tranquilli mentre sfruttiamo ciò che la fauna locale ci dà. Evidentemente sto nuotando troppo veloce, visto che il boss mi convoca e tenta di dissuadermi. "L'Upper East Side è troppo grande per me e troppo piccolo per te, e poi io non punto alla ricchezza, voglio solo una vita migliore per loro!" dissi, quindi mostrai la foto di mia moglie Helena, con la quale sono divorziato, e di mio figlio Thomas. Dovevo averlo convinto, mi diede subito carta bianca e la sola cosa che disse fu: "Quando sarai in cima, ricordati chi ti sta aiutando ora!" Delirava, il vecchio. 14 ottobre. Sto facendo faville. La mia eroina sta salvando molte persone dal marcio della città. Il boss sa riconoscere un uomo

con le palle e non intralcia i miei affari; se solo sapesse quanto mi sta fruttando la roba. 23 dicembre. Thomas sarà al settimo cielo quando vedrà il mio regalo. Lo amo troppo, e se solo Helena capisse che mi sto sporcando per rendere il loro futuro limpido e brillante mi sarebbe tutto più facile. Improvvisamente un rumore. Dev'essere l'influenza per la storia che m'ha raccontato quella puttana, evidentemente per non pagare. "Occhi nella notte, qualcuno che osservava dal tetto, una figura oscura con le ali." Non mi piace vendere alla luce dei lampioni, ma era un bel malloppo e i soldi molti e poi, diciamolo, qui ormai la polizia presta giuramento a Falcone e Maroni. Scale e corridoi e finalmente potrò riposare, domani partirò per New York. Il sorriso del mio piccolo Thomas sarà il mio regalo più grande. Poi accade. All'improvviso annaspo. Qualcosa alla gola, il respiro diventa difficile. Cado a terra e il petto sembra quasi implodere. Vengo schiacciato al suolo e mentre i sensi mi abbandonano vedo il demone. Mi dice solo: "Meritava anche lei il suo Natale in famiglia!" Mi risveglio che è quasi mattina e vedo a pochi centimetri dal mio naso il giornale di oggi: "Giovane ragazza morta per overdose". Era la ragazza della sera prima. Gotham si rivela cosi catartica, nel silenzio delle prime nevi dell'alba. Mentre grido aiuto, vedo un'auto di lusso passare sotto di me. Nel sedile posteriore, Maroni apre il finestrino e grida: "Volevo essere certo ti saresti ricordato di chi ti ha aiutato a salire in cima!". Lo squalo aveva sbranato il pesce piccolo, certo, ma forse, per la prima volta, lo squalo sarebbe stato divorato da un pipistrello.
Straniero777

MOSSGARDEN: Storie di vita virtuale vissuta, quella dello Straniero, un tipo che, proprio come il buon Motheath di cui sopra, nei videogame ci entra dentro davvero, manco avesse un Oculus Rift al posto del cuore. Come avrete capito anche voi, in questi casi, commenti e risposte sono superflui: si tratta di prose sentite che puntano direttamente al lettore, senza passare per nessun intermediario. Proprio come Motheath, lo Straniero non vuole necessariamente parlare con me o con Metalmark, ma preferisce un pubblico più vasto, con cui condividere l'intensità delle sue esperienze. E chi più dei clienti del GR Hotel saprebbe mai accontentarlo?
METALMARK: Mi piace lo stile del nostro Straniero. Davvero uno stranger in a strange land, in quel di Gotham City. Ma è il fascino del nostro amico Pipistrello, in fondo. Lui ha sempre giocato facile, se ci pensate. Città gotica e tetra, un costume cupo e inquietante, perfetti riferimenti iconografici. Neppure ingombranti poteri, sempre potenzialmente imbarazzanti. Straniero, voglio un analogo con Wonder Woman. O con Sonic. Mmm, no aspetta. Non so se lo voglio davvero. In fondo, sono solo certe storie che pizzicano le corde della nostra anima. Ed è giusto così.

CHEATING STAR

Buongiorno Repubblica, è sempre un piacere leggere GR Hotel e la rivista tutta, con una menzione particolare per il Time Warp di Mossgarden. Vi scrivo per esporvi un "grillo" che mi è saltato in testa l'altro giorno. Serata online con gli amici... che si fa? Buttiamoci (come del resto quasi sempre, ultimamente, nelle nostre sessioni) a Los Santos su GTA Online e facciamo un po' di baldoria (fa brutto scrivere "andiamo a farci due rapine").
Perfetto, carichiamo il gioco, entriamo online, ci uniamo alla stessa partita (mentre siamo bellamente su Skype a far due chiacchiere)... ma ecco l'intoppo. Nonostante le 3 patch in poco tempo e le reiterate promesse di Rockstar, nel multiplayer continua a non vedersi la luce in fondo al tunnel. Disconnessioni post missione sono all'ordine del giorno, bug più o meno enormi non sto nemmeno a elencarli, glitch per i soldi (quelli però visto che poi i soldi te li vendono per quelli veri sullo shop li risolvono velocemente), missioni buggate e altre amenità varie sono lì ad infiocchettare un prodotto che è tutto meno che perfetto... Che sì, è divertente una volta riusciti a trovare una sessione abbastanza stabile (e aver sublimato una certa dose di chiappe per evitare una quantomeno apocalittica disconnessione), ma che davvero implica un tempo a disposizione notevole per una sessione decente con gli amici.
All'inizio vi parlavo di un "grillo", ma prima di condividerlo con voi era necessario un minimo di presentazione del problema, visto che comunque so che non siete dei fan sfegatati del comparto multiplayer. Ebbene, il dubbio che ci è saltato in mente è questo: quanta volontarietà c'è stata, secondo voi, da parte di Rockstar, nel far uscire il multiplayer a ottobre quando oramai il gioco delle recensioni era già bello che fatto, così da potersi beccare quella valanga di perfect score che ha preso e allo stesso modo evitare l'altresì enorme valanga di pupù che molti utenti ha riversato successivamente su di loro per un multiplayer davvero non all'altezza?
Non vorrei che diventasse la norma, questo modo di fare, che per inciso trovo veramente scorretto, un po' troppo facile presentare a pezzi il proprio gioco (o almeno presentare la parte buona all'inizio), poi per carità, forse c'è malizia nel nostro pensiero... ma francamente da una casa che ha incassato quello che ha incassato mi aspettavo una risoluzione molto più rapida dei problemi che stanno affliggendo il loro comparto online. Un saluto a tutti.
Daniele Rossi

MOSSGARDEN: Incasso al volo i generosi complimenti e passo subito al bandolo della matassa: il grillo che è saltato in testa a Daniele sembra aver fatto un giro piuttosto ampio, dato che molti altri reduci dall'online di GTA V hanno avanzato perplessità analoghe. Per come la vedo

Benvenuti dal TG Videogame, il tg che è nato con l'intento di portarvi la pace, l'amore e la speranza. Un pensiero ricolmo di gioia ai possessori di PlayStation 4 che avranno finalmente scaricato l'aggiornamento per la loro console... Non temete, tra qualche mese oltre all'aggiornamento... avrete anche la console. Se nel frattempo desiderate giocare a Battlefield 4, potrete farlo serenamente su PlayStation 3. Anche ai fortunati possessori di Xbox One va un affettuoso pensiero e un pochino di invidia... Perché loro potranno leggere i CD audio con la loro console. I CD audio ma non gli mp3, perché quelle son creazioni del malvagio e sicuramente ha molto senso far sì che una persona per ascoltare l'ultimo CD di Gigi D' Alessio debba accendere console, full HD, home theatre e subwoofer... una centrale atomica per un CD musicale. Magari collegata al Kinect per comandare il tutto... Un affettuoso pensiero va ai fortunati possessori di Wii U, che nel frattempo staranno finendo per la trecentesima volta Zelda the Wind Waker... Titolo che ai tempi della sua uscita su GameCube fu considerato il peggior titolo della serie e che invece adesso è ritenuto il salvator della patria.... Un pensiero va anche alle console portatili adatte a diffondere il verbo anche quando si è in giro... Siete stanchi delle tre dimensioni del 3DS? Nintendo ha pensato a voi... un bel tablet chiamato 2DS che emulerà senza problemi lo switch per disattivare l'effetto 3D nel vostro 3DS... non è generosità, questa? Per i fortunati possessori di PS Vita, invece, la Sony ha deciso che deve dare il buon esempio e sarà la prima a dimenticarsi dell'esistenza di tal gioiello tecnologico... seguiranno le software house e si spera anche i possessori della citata console. Confermati i possibili utilizzi alternativi come per esempio fermaporte, grattugia formaggio e osso da lanciare al cane nella speranza che lui non lo faccia. Continua la scalata al potere di Oculus Rift, che sta rendendo sempre più possibile il futuro prospettato nei film Il Tagliaerbe e Matrix: un ridicolo taglio di capelli per tutti i giardinieri d'Italia. Che però avranno un lungo cappotto stile Neo di Matrix. Capcom ha annunciato che Resident Evil 5 è il loro titolo più venduto. Evidentemente Capcom ha deciso di farmi concorrenza nello scrivere fesserie sulle riviste di videogiochi. E questo giro ha pure vinto.

TUTTO ESAURITO

GR INTERVISTA UNA... PERSONA QUALUNQUE MINETARO KAZUTO (IR)RESPONSABILE AREA SOFTWARE DEL DEBUTTO PS4

Da quando sono arrivate le prime recensioni dei titoli PS4, Minetaro Kazuto vive rinchiuso in un Bunker di Eternit nei pressi di Chiba (ma non ditelo a nessuno). Rintracciarlo non è stato certo facile, ma un paio di domande gliele dovevamo proprio fare.

Konnichi Wa, Kazuto-San! Come va ultimamente la vita e, soprattutto, che ci fa quel kit da Seppuku sulla sua scrivania?
"È regalo di puresidenute Hirai Kazuo Sensei. Ci è anuche bighlietto. Dice: 'Te lo sei meruitato tutto, usalo in furetta'..."

Fantastico... A proposito di questo questo regalo, qualcuno ha detto che la line-up d'esordio della PS4 farebbe, citiamo testualmente, "rimpiangere Fantavision". Lei ha qualcosa da dichiarare a riguardo?
"No Komento."

Dico, ma qualcuno di voi avrà pur dovuto provare Knack prima di spararlo sul mercato! Come si spiega il fatto che sia andato comunque in vendita?
"Io no lo avevo purovato. Ma, Hisame-San che lavora a Ninutendoh, diceva che fosse una sicura Kirer Appurikesion."

Ah, ecco che si spiegano molte cose... Ma, beh, insomma... Come avete intenzione di porre rimedio: cioè, non vi aspetterete che uno si compri una PS4 al Day One per giocare a Killzone: Shadow Fall, vero?
"Hai. E' per qvuesuto motivo che abbiamo puromesso che puresto usirà Anucharteddo Foa."

Eh, ok... tra un annetto... ma nel frattempo?
"Nel furatembo io farò Sèppuku. E Porifoni lancierà Gurane Turisemo Secs.

E se GT6 dovesse... tardare?
"In quel caso... saranno Kazi Hirai..."

E se lo dice uno che sta per sminuzzarsi le budella...

Left Ehi, dai, dico a te, Sabrina, nostra cara grafica che impagini Game Republic... ma c'era davvero bisogno anche di questa didascalia? Non so più come giustificarle, queste foto! Non ci si potrebbe limitare a sbavare in santa pace e con una parvenza di dignità?!?

Check Out

➔ Un altro anno se ne va, il mio decimo sulle pagine di Game Republic, e puntuale sorge la tentazione di commentare i tanti cambiamenti verificatisi in questo arco di tempo. Piuttosto che star qui a snocciolare nostalgici elenchi, preferisco tuttavia spendere due parole sull'unica cosa che non è cambiata affatto, vale a dire la pachidermica situazione di stallo in cui versa l'industria videoludica italiana. Beninteso, non mi riferisco alla vendita dei videogame (quelli vanno alla grande, casomai chi di dovere non l'avesse ancora capito), bensì al settore dello sviluppo: una desolante terra di nessuno in cui aziende dal potenziale virtualmente immenso sono costrette a vivere alla giornata, mentre istituzioni insensibili ai continui segnali di mercato, preferiscono dedicare tutte le proprie risorse ad arginare la perenne emorragia dei settori bancario, automobilistico e immobiliare. Oggi come dieci anni fa, non esiste un piano finanziario statale che incentivi la crescita del settore, non esiste una concreta rappresentanza che abbia peso nell'economia e nelle istituzioni, né tantomeno esistono autentici corsi universitari in grado di fornire ai giovani gli strumenti tecnici e concettuali per avviarsi alla professione. Oggi come dieci anni fa, il nostro paese continua a perdere occasioni colossali per riaprire quel progetto informatico chiusosi col tracollo di Olivetti. Quanti altri anni dovranno ancora passare prima che anche in Italia sia possibile parlare di questo settore come una reale opportunità per avviare la ripresa?
Mossgarden

io, le ambizioni di questo particolare modulo di gioco erano senz'altro più elevate delle risorse tecniche attualmente a disposizione della compagnia (e forse anche del momento storico che stiamo vivendo). Se è pertanto plausibile che i nostri eroi abbiano un po' giocato col calendario e rinviato così a data da destinarsi una polemica evidentemente prevedibile, è altrettanto innegabile che un format di queste proporzioni richiedesse un periodo di rodaggio tale da protrarsi anche a varo avvenuto. Sottolineando che, proprio per evitare di lasciare impuniti i limiti di questa modalità, noi di GR le abbiamo dedicato una recensione speciale proprio nello scorso numero. Ti consiglierei per ora di rispolverare la vecchia arte del compromesso, goderti quanto di buono (ed è davvero tanto) offertoci fin ora dal record-breaker e attendere ulteriori aggiornamenti scaccia-bug. Se quando starai leggendo queste parole le cose non dovessero essere cambiate, beh, chiederemo a Zio Trevor di fare una visitina ai signori Hauser.
METALMARK: Sarò uno che pensa male, ma anche a me pare che si tenda sempre più a prendere in giro noi videogiocatori. Giochi buggati gettati a caso sul mercato, truffe online ai danni del single player (chi ha detto Mass Effect 3?), finali ridicoli e altri da scaricare dopo, contenuti su disco da comprare extra online... ma vi rendete conto? E il tutto sempre più ingannando, comprando o condizionando la stampa specializzata, visto che tanto la generalista è già quello che è. Se poi pensate che il grande fenomeno del momento è il Kickstarter, allora capirete a che punto siamo arrivati. A comprare i giochi dal titolo in prevendita, prima ancora che siano fatti e prima di sapere se sono stati fatti bene o meno. Ma pensa un po' che bel business model. Finanziamento dal basso dei team per rendere lo sviluppo libero dall'oppressione del publisher? Ok, mi sta benissimo. Ma con la mia quota non voglio il nome Metalmark dato a un pupazzetto del gioco o l'invito a cena col nonno del Director: no, voglio semplicemente ciò che di diritto dovrebbe spettarmi: una quota del gioco. Perché se Star Citizen fa il botto, in percentuale dovrebbero guadagnare anche tutti i gamer azionisti che lo hanno finanziato.

Game Republic Arretrati

Per ulteriori informazioni potete mandare un'email a:
abbonamenti@diffusioneeditoriale.it

Esauriti dal n. 1 al n. 133

PER RICEVERE GLI ARRETRATI

- Compila il coupon in basso specificando il numero che desideri ricevere e le copie richieste.
- Invialo insieme alla fotocopia della ricevuta di pagamento a:
DIFFUSIONE EDITORIALE
Via Clelia n. 27 - 00181 ROMA
tramite fax al numero **06/78.26.604**
o via mail ad
abbonamenti@diffusioneeditoriale.it
specificando nella causale
"Arretrato Game Republic n ..."
- Il costo di ogni arretrato è pari al doppio del prezzo di cover.

PUOI EFFETTUARE IL PAGAMENTO TRAMITE:

- **VERSAMENTO SU CONTO CORRENTE POSTALE**
numero **80721178** intestato a
DIFFUSIONE EDITORIALE
Via Clelia n. 27 - 00181 ROMA
specificando nella causale
"Arretrato Game Republic n ..."

- **BONIFICO BANCARIO SULLE SEGUENTI COORDINATE:**
Codice IBAN
IT90 V076 0103 2000 0008 0721 178
intestato a **DIFFUSIONE EDITORIALE**
specificando nella causale
"Arretrato Game Republic n ..."
inviando la distinta via email ad
abbonamenti@diffusioneeditoriale.it
specificando l'indirizzo di spedizione.

Game Republic

VI PREGHIAMO DI SCRIVERE I VOSTRI DATI IN MODO CHIARO, POSSIBILMENTE IN STAMPATELLO

Nome .... Cognome ....

Indirizzo .... N ....

Località .... Cap .... Prov. ....

Email .... Telefono ....

SCELGO DI PAGARE CON

☐ VERSAMENTO SU CCP

☐ BONIFICO BANCARIO

☐ Arretrati

Game Republic n.	Numero di Copie	Prezzo

Totale ____________________

Game Republic N. 155
Mensile - Dicembre 2013
Registrazione presso il Tribunale di Milano
con il n. 201 del 21/06/2013
ISSN 1129-0455

MAGAZINE TEAM
DIRETTORE RESPONSABILE: Alessandro Ferri
DIRETTORE EDITORIALE: Roberto Rossi Gandolfi
CONSULENZA EDITORIALE: Idra Editing s.r.l.
GRAFICI: Stefano De Marchi, Iris Prina

HANNO COLLABORATO: Marco Accordi Rickards, Eliana Bentivegna, Guglielmo De Gregori, Francesca Noto, Michele Giannone, Raffaele Giasi, Valerio Pastore, Gianpaolo Iglio, Sabrina Nofroni, Manuele Paoletti, Leon Genisio, Davide Panetta, Francesco Ricci, Paolino Maisto, Lorenzo Fazio, Andrea Peduzzi, Alessia Padula, Simone Trimarchi, Fabrizio Tropeano, Eugenio Antropoli, Federico Ercole, Bruno Manzoni, Micaela Romanini, Veronica La Peccerella, Marcello Paolillo, Adriano Di Medio, Giulio Pratola, Mario Petillo, Davide Salvadori, Federica Farace, Ermanno Clucher, Pasquale Parisi, Gaia Cocchi

SI RINGRAZIA: Halifax S.p.A. (William Capriata, Fabio Perrotta), Sony (Andrea Cuneo, Andrea Vellucci, Alessandro De Leo, Tiziana Grasso), Take Two Italia (Monica Puricelli, Barbara Ruocco, Federico Clonfero), Ubisoft (Alberto Ziello, Stefano Celentano), Atari (Paola Menzaghi), Edelman (Nicola Veneziani, Ornella Fazio, Michele Maschio), Leader (Livio Cantagallo), Electronic Arts (Alessandra De Bernardi, Luciana Stella Boscaratto, Francesca Damato, Luca Bonecchi), Activision (Laura Lombardi, Francesca Carotti), Vivendi (Simone Isella), Microsoft (Andrea Giolito), Nokia (Siria Criber), Blue Label Entertainment (Silvia Nova), Capcom (Ben Le Rougetel, Diana Sequeira Nunes), Bandai(Yoko Yatsuzuka), FromSoftware (Keiichiro Segawa), Genki (Mitsuyoshi Ozaki), Hudson Soft (Shinsuke Fujiwara), Hori(Ryuta Horinouchi), Idea Factory (Konomu Mashimo), Irem (Shigeichi Hondo), Jaleco (Masami Shinozaki), Koei (Tomomi Matsushita), Konami (Yoshinori Aoyagi), Marvelous Interactive (Takuhiro Goto), Namco (Yuko Tuskui), Sega Japan (Tetsuya Takahashi), Skip (Kenichi Nishi), SNK Playmore (Ryoko Suzuki), Sony Computer Entertainment (Nanako Kato), Square Enix (Makiko Noda, StŽpanie Journau, Abbass Hussain, Antonio Marfuggi), Q-Entertainment (Tetsuya Mizukami), Sarugakucho (Toru Hashimoto), Taito (Takao Kawashima, Yasukazu Sawada), Tecmo (Miho Sano), THQ (Angela Lippolis, Paolo Pastorelli), Cidiverte S.p.A. (Giovanna Cosentino, Gustavo Provasi), Disney Interactive (Carole Degoulet, Sophie Stumpf), Media Hook (Giuseppa Gatto)

SERVIZIO ARRETRATI:
Diffusione Editoriale Srl
Via Clelia, 27 - 00181 Roma
Tel. 06/78147311 - 06/7802017 - Fax 06/7826604
email: abbonamenti@diffusioneeditoriale.it
www.diffusioneeditoriale.it

STAMPA:
Poligrafici Il Borgo Srl
Via del Litografo, 6 - 40138 Bologna

DISTRIBUTORE ESCLUSIVO PER L'ITALIA:
m-Dis Distribuzione Media S.p.A.
Via Cazzaniga, 1 - 20132 Milano
Tel. 02/2582.1 - Fax 02/25825306 - email: info-service@m-dis.it

PLAY LIFESTYLE MEDIA SRL
Sede legale
Via Bartolomeo Eustachi 12, 20129 Milano
Direzione e Amministrazione
Viale Enrico Forlanini 23, 20134 Milano
tel. +39 02 36696070, fax +39 02 36696071

CONSIGLIO DI AMMINISTRAZIONE
Presidente:
Uberto Selvatico Estense
Amministratore Delegato:
Alessandro Ferri

CONCESSIONARIA ESCLUSIVA PER LA PUBBLICITÀ
Play Lifestyle Media Srl
Viale Enrico Forlanini 23, 20134 Milano,
tel. +39 02 36696070, fax +39 02 36696071
Direttore Commerciale:
Deborah Bazzoni - dbazzoni@playlifestylemedia.it

Fabrizio Romitelli - fromitelli@playlifestylemedia.it
Massimo Rossetti - mrossetti@playlifestylemedia.it

UFFICIO TRAFFICO
tel. +39 02 36696070 - advertising@playlifestylemedia.it

IVA assolta dall'Editore Art. 74 DPR 633/72 e successive modifiche
I comma lettera C. Esente da bollo Art. 6 II comma DPR 642/72.

Play Lifestyle Media Srl pubblica anche
PS MANIA - Il mensile per PlayStation
Xbox 360 Magazine Ufficiale
Pokémon Mania
Pokémon Mania Enigma

Ritorno a casa

Da quando ho scritto quell'editoriale sulla mancanza di coraggio dell'Industry, un paio di mesi fa, incappo sempre più spesso in cose che provano a farmelo rimangiare. Che mi dicono "ehi, amico, guarda che non tutto è perduto!". Karma. Una di queste cose si chiama Gone Home, un titolo indipendente ambientato nei "miei" anni Novanta, quelli infarciti di grunge, SNES e Twin Peaks. Un'opera fantastica che mi son goduto dall'inizio alla fine per tutte le tre orette scarse che dura. Soprattutto, un'opera che mi ha acceso nella testa diverse riflessioni sul concetto di narrazione interattiva. Fateci caso, non ho ancora usato una volta la parola "gioco", per il semplice fatto che in Gone Home di propriamente ludico non c'è un fico secco: il titolo cucinato da The Fullbright Company non propone nessuna sfida, ma si limita a proporre un setting splendido e una serie di tasselli che, piano piano, compongono una storia delicatissima. Tutto questo senza puzzle o altri pretesti per mandare avanti la trama: basta esplorare, leggere gli indizi e farsi prendere dall'atmosfera. E va benissimo così, nudo e crudo, anche se in rete c'è chi lamenta l'assenza di una struttura e di una sfida. Ecco, fermiamoci un momento a riflettere: forse la sfida definirà il concetto di "gioco", ma non quello di "opera interattiva" né finanche di "videogioco", termine risemantizzato e ormai lontano dal proprio significato letterale. Con Gone Home il video-gioco perde la coda e si fa pura esperienza, abbandona l'idea obsoleta di divertimento e punta al puro coinvolgimento, ma senza ricorrere a scappatoie. Già, perché il titolo di Fullbright un design c'è l'ha eccome, basta saperlo vedere: gli ambienti e la storia dialogano costantemente tra loro, e dietro l'apparente libertà si srotola un filo invisibile che guida le azioni dell'utente. Insomma, c'è un gran lavoro a livello di struttura, ma non si può parlare di game design in senso stretto. E allora? I videogame non sono altro che contenitori di segni definiti dall'interattività, e Gone Home l'ennesimo esempio di una nuova filosofia che conta sempre più discepoli: Dear Esther, The Walking Dead o i lavori di David Cage. Opere che partono dalla storia e la perseguono in tutto e per tutto, con la caparbietà di chi vuole uscire dal recinto del ludus. Chissà, magari tempo fa anche qualche pioniere delle avventure grafiche avrebbe preferito lavorare in questa direzione, ma il contesto non era maturo. Forse dovevano passare vent'anni per fare il giro e abbandonare l'idea classica di sfida: che sia un side-effect positivo (l'unico?) del boom casual e relativo abbassamento della difficoltà? Non saprei. Resta che questa rivoluzione basata sulla sottrazione mi garba parecchio. E se ha conquistato me, che da sempre vado predicando la centralità delle meccaniche, qualcosa vorrà ben dire.

Prossimo numero
IN EDICOLA FRA 30 GIORNI

→ **2014: IL FUTURO È IN ARRIVO!**
Anno nuovo, giochi nuovi! Il mese prossimo aspettatevi le recensioni dei primi attesi titoli next-gen. Curiosi di sapere quanto ci sono piaciuti giochi come Ryse: Son of Rome o Dead Rising 3? Allora non perdetevi il primo fantastico numero dell'anno di Game Republic!